NARUTO

Naruto! A partir de hoje, traremos até vocês uma nova matéria adaptando e explicando o cenário do anime **Naruto** para jogos de **RPG**, voltado inicialmente apenas para o sistema **3D&T** (versão pré-alpha, mas facilmente adaptável para qualquer nova **versão 3D&T** que surgir). Os textos foram desenvolvidos por **Felippe Melo**, um dos grandes conhecedores da mitologia de **Naruto** no país.

Classificação Shinobi

Os **shinobis** possuem classificações determinadas pela sua experiência e graduações. Como eles são militares, cada classificação mais elevada os gradua em postos mais importantes e com maiores responsabilidades, aumentando assim a atuação do **shinobi** e seu **status**.

Alunos de academia: Todos os alunos que aprendem a ser um **shinobi**. Ainda não podem fazer missões. Normalmente são crianças de 6 a 11 anos. Passam por um teste feito pelo professor do curso, um **Chuunin**, e só então viram **Genins**, divididos em grupos contendo **3 Genins** e um instrutor **Jounin**. Esse **Jounin** testa os shinobis iniciantes para ver se eles podem virar **shinobis** de verdade, e somente 9 entre todos viram **Genins**.

Genin: Depois de passar pela Academia, eles já são **shinobis**, mas só poderão cumprir missões se passarem no teste do seu **Jounin** responsável, tornando-se assim **Genins**. Fazem missões mais fáceis, até seu **Jounin** achar que eles estão prontos para o **Chuunin Shiken** (Exame **Chuunin**), o teste para se tornar **Chuunin**, que é dividido em três fases: teste escrito; teste de sobrevivência, onde se houver muitos participantes, há uma eliminatória; e finalmente um campeonato. No campeonato várias pessoas vêm do mundo inteiro para ver a qualidade dos **shinobis** envolvidos, o que acaba sendo uma propaganda para os **shinobis** de cada vilarejo. Mesmo se a pessoa perder na primeira luta e o **Hokage** decidir que ele tem potencial, ele se tornará um **Chuunin**. Logo, o vencedor do campeonato pode não virar um **Chuunin** se ele não tiver o que é necessário.

Chunin: São **shinobis** já com experiência necessária para participar de missões mais difíceis e possuem capacidade de liderar missões se necessário. São considerados capitães, capazes de liderar outros **shinobis** em missões. Estes **shinobis** já possuem certa experiência de combate e são preparados para enfrentar outros **shinobis**, se necessário. É padrão nas vilas que os **Chunnins** e **Jounins** utilizem o mesmo padrão de roupa, ou pelo menos algo que os diferencie de um **Genin** (como um colete especial para **shinobis**).

Jounin, **Jounin Especial** & **ANBU**: **Jounins** é o último posto a ser atingido por **shinobis** experientes. Eles completam as missões mais difíceis, sendo boa parte delas sozinho, enquanto que outras podem ser acompanhadas de **Chunnins** ou mesmo **Genins**. Todos os **Jounins** possuem a mesma hierarquia, com exceções específicas aos **ANBU**.

Alguns **Jounins** são responsáveis por treinar e cuidar dos **Genins**, transformando-os em verdadeiros **shinobis**, somando ao seu aprendizado missões de pequeno porte. Geralmente são **Jounins** com um grande repertorio de **Jutsus** de forma a ensinar os **Genins** da melhor maneira possível. Além disso, precisam ser no mínimo confiáveis para tal função.

Ainda existem os **Jounins Especiais**. Estes **Jounins** possuem funções específicas dentro da sociedade **shinobi**, como médicos, criptógrafos ou interrogadores. A **ANBU** é um exemplo clássico de **Jounin Especial**.

ANBU (**Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai**) é um esquadrão sob ordem direta do **Hokage** que possui funções de espionagem, contra-espionagem e captura de **nukenins** (**shinobis** foragidos). Cada vilarejo possui um esquadrão **ANBU** único, com missões e conhecimentos específicos (além de nomeações diferentes). Representam a força especial dos vilarejos e geralmente andam em trios (diferente dos grupos de 4 **shinobis**). Entretanto, é muito comum que estes cumpram missões sozinhos, principalmente de espionagem e assassinato. **ANBU** possuem uma hierarquia um pouco superior, mas não costumam se envolver em situações em que seja necessário utilizar tal hierarquia. Alguns vilarejos podem dispor de vários tipos isolados de **ANBU**, e estes podem dividir-se hierarquicamente a sua maneira. De certa forma, os **ANBU** possuem certo grau de liberdade para divisões interna e regimentos militares únicos, apenas são subordinados aos **Hokages**, devendo-lhes máxima subserviência.

Os **Jounins ANBU** são especiais em suas funções, muitas vezes odiados por todos. Para proteger a sua identidade ao máximo, suas fichas são de acesso exclusivo e do mais difícil, e alguns casos nem mesmo existem. Seu uniforme também é diferente dos outros shinobis, além de sempre usar uma máscara de boa resistência escondendo completamente o seu rosto (algumas conseguem até mesmo mascarar a voz, mesmo que de forma sutil).

Líder do Vilarejo (Kage): O termo **Kage** significa “sombra”, que é a essência que todos os shinobis tentam alcançar. Eles são os líderes do seu vilarejo, os responsáveis militar e politicamente pelos mesmos. Os **Kages** possuem o nome de acordo com seu vilarejo (**Hokage**, em **Konoha**; **Kazekage**, em **Suna**; e assim por diante). Existe somente um por vilarejo e eles indicam seu sucessor. Eles não costumam sair do vilarejo a não ser em missões diplomáticas ou que envolvam a segurança do vilarejo como um todo (ou mesmo em situações de guerra extremamente raras, onde sua presença é essencial para o futuro da vila e do seu país). Caso encontre um **Líder de Vilarejo** como inimigo, pode esperar um grande repertório de **Jutsus** e poder, já que apenas os mais fortes chegam a tal posição (ou os mais respeitáveis, mas que não perdem em nada em poder por causa disso).

Anciões: Cada um dos vilarejos **shinobis** possui um grupo de anciões que servem de apoio para os **Kages** em diversos assuntos. Quando o **Kage** está ausente da vila, eles que possuem poder de decisão. Quando um **Kage** morre e não elege um sucessor, cabe ao conselho convocar o **shinobi** que eles acharem mais poderoso e favorável para ocupar o cargo. Sabe-se que os anciões não mandam ativamente no seu vilarejo, mas suas opiniões e desejos por vezes precisam ser obedecidos por parte dos **Kages**. Cada um dos anciões possui uma autoridade particular na vila ou mesmo fora dela, não sendo interessante contrariá-los.

Não perca a continuação, dentro de **poucos dias!**

Missões

Rank e Descrição

As **Vilas Shinobis** são estruturas militares de um determinado país. Entretanto, viver apenas como dependente de um país não sustentaria a custosa vida em um **vilarejo shinobi**. Como qualquer outra cidade do mundo, um vilarejo depende muito de dinheiro para sustentar seus diversos setores de vida, como saúde e energia elétrica. Além disso, mesmo **shinobis mercenários** precisam de dinheiro para poder viver.

Está é a função das **Missões**. São elas quem garante os recursos monetários das **Vilas** efetivamente, e que dependem totalmente delas para existir. Tanto que muitas **Vilas** podem entrar em guerra apenas pela disputa de mercado das **missões**. Vilas grandes e prósperas não apenas realizam grandes quantidades de missões como também devem possuir **shinobis** de grande valia e capacidades, o que estimula o crescimento como um todo de toda a **Vila**. Alguns **shinobis** foragidos chegam a matar outros apenas devido à concorrência no mercado negro de missões.

Missões feitas por **shinobis**, independente do **Rank**, são extremamente custosas para os contratantes, principalmente em uma das **Cinco Grandes Vilas Shinobis**, que possuem alta taxa de sucesso e qualidade. Apenas pessoas ricas ou grupo de pessoas de renda média podem custear um time de **shinobis** para ajudar. Por serem tão onerosas, as missões dos **shinobis** podem praticamente envolver tudo que o contratante desejar, desde a colher uma plantação ou assassinar um político influente em um país. Logicamente as **Vilas** definem os melhores **shinobis** para o devido tipo de missão, e, as vezes, podem se negar a aceitá-las de acordo com os seus princípios.

O preço para alugar um time de **shinobis** (como é comumente chamado, mas tecnicamente trata-se de um contrato de uso dos **shinobis** por parte das **Vilas**) pode ser encontrado abaixo assim como a recompensa dos próprios **shinobis**, que são aproximadamente 20% do custo da **missão** (divido entre os participantes da mesma).

A unidade monetária do mundo é chamada de **Ryo**.

Missões Rank D: Missões simples de serem feitas. Geralmente possuem baixo grau tanto de dificuldade quanto de perigo. O máximo de perigo que você pode achar é um encontro não programado com bandidos e inimigos não treinados em qualquer arte de luta.

- **Custo da Missão:** 10.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 100 Ryo.
- **Bônus:** +10 por membro a menos (todas as missões se supõe que o grupo é formado por quatro shinobis, para cada membro a menos você recebe um bônus devido ao aumento da dificuldade).

Missões Rank C: Tais missões envolvem qualquer missão simples fora do vilarejo, mas nunca fora do país. Tais missões possuem um grau leve de perigo e de dificuldade variada. São exemplos proteger clientes de bandidos (pessoas ricas, geralmente) ou mesmo fazer guarda em alguma expedição. Missões de **Rank D** efetuadas em cidades distantes ou fora do país são automaticamente tratadas como de **Rank C**.

- **Custo da Missão:** 20.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 300 Ryo.
- **Bônus:** +30 por membro a menos.

Missões Rank B: São missões que possuem um risco relativo de encontro com outros **shinobis** de vilas diferentes, ou mesmo **Nukenins**. Tais missões são extremamente mais caras se comparadas com as **Missões** de Ranks anteriores devido ao grau de periculosidade. A partir deste **Rank**, apenas **Chunnins** e **Jounins** podem ser recrutados e as missões envolvem a escolta de pessoas importantes (líderes de cidades pequenas e medias), proteção de um alvo civil ou militar ou mesmo destruição de outro alvo civil ou militar.

- **Custo da missão:** 40.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 600 Ryo.
- **Bônus:** +60 por membro a menos.

Missões Rank A: Possuem 80% de chance de encontro com **shinobis** inimigos. Tais missões também possuem taxa de mortalidade se comparada com as outras missões. Geralmente envolve infiltração em território inimigo ou proteção de alguém muito importante, como um político influente num país inteiro, ou mesmo a eliminação deste político.

- **Custo da missão:** 80.000 Ryo.
- **Shinobi Recebe:** 1.000 Ryo.
- **Bônus:** +100 por membro a menos.

Missões Rank S: Tais missões possuem 100% encontro com **shinobis** inimigos, ou mesmo infiltrar-se em uma outra **Vila Oculta**. São as mais perigosas e possuem a maior taxa de mortalidade. Apenas a elite do vilarejo participara de tais missões e envolve eliminação de políticos influentes no mundo inteiro, **shinobis** importantes ou mesmo a proteção de um **Líder de Vilarejo** ou **Daimyo** (regente de um país).

- **Custo da missão:** 200.000 Ryo ou mais, dependendo da grandiosidade da missão.
- **Shinobi Recebe:** 2.000 Ryo.
- **Bônus:** +300 por membro a menos.

Nukenins: Shinobis que fugiram de suas vilas para seguir seus próprios objetivos ou que cometeram crimes graves e viram a fuga como sua melhor solução. Achar tais **shinobis** e levar à sua própria **Vila** confere grandes recompensas aos felizardos. Os **shinobis** foragidos são divididos em **Ranks** assim como as **missões**, variando este **Rank** principalmente de acordo com o poder deste e o crime que cometeu (ou crimes).

Alguns destes **shinobis** podem possuir requisitos impostos pela **Vila** que colocou tal recompensa. Descumprir tal objetivo pode ocasionar em vários desfechos (como anular a recompensa, oferecer bônus, ou diminuir a recompensa. Tudo depende do motivo dele está sendo caçado).

Todas as vilas possuem o chamado **Bingo Books**, um pequeno livro contendo todas as informações sobre os principais procurados e quanto vale cada um deles. Este livro está a disposição de todos os **Jounins** e **ANBU** de qualquer **Vila**. Em outras situações, estes livros podem também estão disponíveis no **mercado negro** dos **shinobis**,

onde foragidos caçam foragidos atrás de dinheiro, deixando o que sobrar do capturado em locais seletos, denominados **Pontos de Troca**. Estes pontos sempre são bem disfarçados e escondidos, pois suas atividades são ilegais e seus organizadores também são caçados.

Geralmente as recompensas possuem uma tabela baseada no nível do **shinobi** procurado.

GEOGRAFIA

O mundo de Naruto é tão complexo quanto qualquer outro ou o nosso próprio mundo. Entretanto, existem elementos únicos e básicos que merecem ser destacados para poder-se ambientar a história do **RPG** ao próprio cenário onde ela ocorre.

Não é nossa missão revelar assuntos específicos do mangá e do anime, pois se considera que os jogadores e Mestre conheçam a história original para poder se interessar em narrar algo similar. Entretanto, não é correto deixar de destacar tudo o que será apresentado a seguir, a fim de eliminar dúvidas dos que conhecem a história, mas não tão bem assim, além de servir como apoio para a construção da narrativa.

CULTURA

O mundo de **Naruto** é uma realidade fictícia onde convivem pessoas de diferentes nacionalidades. Entretanto, é visível que todos falam a mesma língua, havendo uma universalização da cultura em todo mundo, variando um pouco os costumes.

De forma comparativa ao nosso mundo, o mundo de **Naruto** vive numa época que mistura elementos orientais modernos e ocidentais contemporâneos, além de raras influências medievais.

Nas cidades existem sistemas de esgoto, de distribuição de eletricidade, aparelhos de rádio e outras formas básicas de vivência presentes na nossa realidade atual. Entretanto, não existem meios de comunicação a longa distância (não

há satélites artificiais), e o correio ainda é dependente de pombos e falcões. Numa sociedade **shinobi** isso não atrapalha em nada, uma vez que vários animais também podem ser treinados nas artes **shinobi**, tornando-se excepcionais para a sua raça e atendendo as finalidades para a qual foram treinados.

As pessoas se vestem de forma semelhante, com trajes que variam de roupas japonesas da virada do século XX para roupas atuais e bem exóticas. A variação das roupas também é bastante visível entre as pessoas normais e os **shinobis**. Como **militares**, os **shinobis** tem suas roupas adaptadas às batalhas, além de possuírem ornamentos e símbolos únicos para a posição que possuem em sua própria hierarquia. Outras variações de vestimentas se dão de região para região, locais de clima mais frio e outros de clima litorâneo, ou mesmo uma cidade portuária. Além disso, é costume que pessoas mais importantes nas maiores cidades possuam trajes sociais e caros, como ternos e roupas tradicionais japonesas.

Quanto ao nível cultural das pessoas, a maior parte delas é letrada e livre para fazer o que desejar. Não se sabe de casos de escravidão oficializados por governos, mas isto não impede que ocorra ilegalmente. As diferenças sociais são visíveis, como em qualquer sociedade moderna.

POLÍTICA

O mundo é dividido politicamente na forma de países, cada qual com suas próprias atividades econômicas, militares e governamentais. Cada país que gere alguma influência no mundo é regido por um **Daimyo**. Já os menores e menos influentes são regidos por um governante, geralmente submissos aos países maiores ao seu redor. Os **Daimyos** são regentes de um país, passando seu título geralmente por herança. Em alguns casos, o país pode ser conquistado por outro e seu regente será escolhido pelo **Daimyo** do país conquistador (no caso do país conquistado não ser oficialmente incorporado ao território do país conquistador). Internamente os países trabalham sob o sistema do feudalismo, onde prefeitos administram em certas regiões, todas submissas a vontade do **Daimyo**. Os feudos possuem algumas cidades e lá vivem pessoas livres e trabalhadores comuns, vivendo suas vidas normalmente e sob a proteção de seu país.

Não há atividades de escravidão regularizadas pelos governos dos países, mas isto não impede que haja casos da mesma seja onde for.

As atividades comerciais internas nos países são constantes e de todos os tipos. O fato de o país ser divido em feudos não limita em nada o comércio. Externamente, os países só comercializam entre si se estes possuírem pactos de boa vizinhança, garantindo assim que atividades ilegais não transitem entre um país e outro, além de evitar problemas que possam gerar um conflito armado.

PODER MILITAR

Os grandes países do mundo são conhecidos por possuíram uma grande autonomia militar, depositando seus melhores homens e maiores segredos nas suas **Vilas Ocultas** de **Shinobis**. Cada um dos grandes países possui uma única **Vila Oculta**, onde **shinobis** são treinados sempre para atender o chamado do seu país quando em situações de guerra.

Logicamente, as **Vilas** nem sempre estarão trabalhando para o país, por isso elas possuem autonomia para cumprir missões que visem o sustento próprio, mesmo que em outros países. Quando as **Vilas** realizam grandes números de missões com sucesso, sua fama e prestígio aumentam, assim como a do país onde estão situadas, garantindo uma proteção do mesmo por meio do medo de querer enfrentar tal poder militar.

Entretanto, as **Vilas** são submissas as vontades do governante do país onde estão situadas, não devendo realizar missões que tramam contra sua nação. Na maior parte das vezes, as **Vilas** enfrentam situações de grande perigo para manterem-se vivas ou para garantir a segurança do país, mesmo que não precisem ou comuniquem ao rei a maior parte delas.

As **Vilas Ocultas** são chamadas assim porque geralmente são bem guarnecidas e isoladas, mas nada que impeça o comércio ou os viajantes de chegarem lá. Para entrar em uma delas é preciso ter um visto e solicitar a entrada num posto de guarda nos seus portões. Qualquer um que queira entrar numa **Vila Oculta** sem autorização ou não seja da **Vila** será barrado. Já os invasores serão considerados perigosos e serão caçados por todos os **shinobis** locais, onde provavelmente será preso ou morto. Cada **Vila** possui suas próprias tradições e normas, mas esta é uma regra que se aplica em todas.

TERRITÓRIO

Existem cinco grandes nações no mundo de **Naruto**, cada uma nomeada com o nome de um elemento em particular. Nelas residem as maiores e mais influentes **Vilas Ocultas** de **Shinobis**. Entretanto, o fato de serem os maiores países tanto territorialmente quanto politicamente não impede o que os países menores e em sua periferia não possuam **Vilas Ocultas**, ou mesmo que não existam.

Ao redor das grandes cinco nações existem diversos outros países pequenos, além de algumas ilhas independentes. Estes também são nomeados com nomes de elementos ou fatos naturais, como **Chuva** ou **Grama**. Alguns possuem nomes de comida ou bebidas, como o **País do Chá** e do **Arroz**.

As Cinco Grandes Nações Shinobi são:

Pais da Água (Vila Oculta da Névoa – Kirigakure no Sato): o menor dos cinco grandes países, seu território é distribuído ao longo de todo um arquipélago de ilhas ao leste do continente. Devido esta separação territorial, o país sofreu diversas e constantes guerras civis, onde muitos morreram e clãs foram dizimados. Depois de algumas delas, vários governantes começaram a temer o poder de usuários de **Kekkei Genkai**, o que gerou uma terrível matança dos clãs que as possuíam, deixando algumas linhagens avançadas perdidas para sempre.

Na maior das ilhas e central reside a cede do governo do país e possivelmente a **Vila Oculta da Névoa**, liderada pelo seu **Mizukage**. A Vila possui diversos **shinobis** poderosos e formou um grande número de assassinos de alto poder. Além disso, foi dela que surgiu os **Sete Espadachins da Névoa**, um grupo poderosíssimo de **shinobis** que manipulam espadas das mais variadas e poderosas.

Não se sabe dizer se o país possui alianças. Como diversos países, e como uma das **Cinco Grandes Nações**, possui um grande orgulho para aceitar facilmente alianças, além de ser muito diferente em suas práticas mais estranhas.

Pais do Fogo (Vila Oculta da Folha – Konohagakure no Sato): não é o maior dos **Cinco países**, mas sem dúvida nenhuma é o mais poderoso e influente de todo o mundo. Localizado bem no centro do continente, com um vasto território e uma boa faixa litorânea, cercado por diversos países (grandes e pequenos), o **país do Fogo** é uma importante rota comercial no mundo, além de ser uma grande força político-militar. É vastamente coberto por densas floretas. Tem procurando diversas alianças com outros países para os mais diversos fins, como o **país do Vento**, da **Grama**, da **Chuva** e da **Cachoeira**.

A **Vila Oculta da Folha**, mais conhecida pelo nome de **Konoha**, é uma das vilas mais poderosa e influente do mundo. Foi fundada aproximadamente há 60 anos atrás por dois irmãos que se tornariam o **Primeiro** e o **Segundo Hokage** (seguindo os critérios temporais com relação ao início da história do mangá). **Konoha** possui uma longa história de dificuldades e conquistas.

Sabe-se que um dia o **Bijuu de Nove Caudas**, a raposa demônio **Kyuubi**, atacou o vilarejo e dizimou quase tudo por onde passou. Não se sabe ainda o motivo para este ataque, mas se sabe que o **Yondaime** (Quarto Hokage) se sacrificou para salvar a sua Vila. Incapaz de destruir o demônio, ele selou o mesmo num bebê, chamado **Uzumaki Naruto**, morrendo logo após seu feito. A **Vila de Konoha** viveu em paz desde então, sendo uma das vilas que possui o controle sobre um dos demônios com caudas.

Pais da Terra (Vila Oculta da Pedra – Iwagakure no Sato): um dos maiores países dentre os **Cinco Grandes**, mas pouco explorado na história. Ainda assim, sabe-se que seu terreno é vastamente montanhoso e que é um país de grande poder e influência no mundo, próximo ao **país do Fogo**. Sua **Vila Oculta** é liderada pelo **Tsuchikage**.

Pais do Trovão (Vila Oculta da Nuvem – Kumogakure no Sato): um grande país situado mais ao norte do continente e separado do **país do Fogo** por dois países menores. Não foi um país muito explorado no mangá, o que dificulta a sua compreensão. Seu território é bastante nevado e possui um clima muito frio o ano inteiro. Possui a **Vila Oculta da Nuvem**, que é um dos grandes vilarejos **shinobis** no mundo, liderada pelo **Raikage**.

Anos atrás do início da história de **Naruto**, a **Vila da Nuvem** e **Konoha** estavam em guerra. A fim de acabar com as disputas entres as **Vilas**, ambas assinaram um acordo de paz. Entretanto, houve uma tentativa de seqüestro dentro do **Clã Hyuuga**, o responsável foi morto. Acabaram descobrindo que era um **shinobi** da **Nuvem**. Para evitar que uma nova guerra começasse, a **Nuvem** cobrou a vida do responsável pelo assassinato, o que gerou uma polêmica dentro de **Konoha** e do **Clã Hyuuga**, ampliando ainda mais a tênue ligação entre as duas divisões do clã.

Pais do Vento (Vila Oculta da Areia – Sunagakure no Sato): acredita-se que seja o maior dentre os **Cinco Grandes países**. Sua característica territorial marcante é o seu vasto deserto. O país nunca foi muito de confiar em outros, evitando alianças nos tempos mais antigos, o que se reflete muito na sua **Vila Oculta**. O país tem uma boa quantidade de riquezas, mas devido as próprias condições climáticas e territoriais, não há grande fartura para todos os seus habitantes.

Sua **Vila Oculta** é liderada pelo **Kazekage**. Entretanto, o passado da **Vila** e dos seus líderes é muito sangrento e misterioso. Sabe-se que a **Vila** foi uma das quais tentou dominar um dos demônios com caudas, as **Bijuus**. Além disso, existem mistérios com relação ao desaparecimento do seu **Terceiro Kazekage**. A **Vila** é uma das mais poderosas quando se fala em defesa, e também uma das mais inacessíveis.

CHAKRA

No mundo de **Naruto**, todas as formas de vida possuem uma energia espiritual denominada de **Chakra**. O **Chakra** é a energia espiritual que governa a realização dos **Jutsus**, as artes **shinobis**. Tudo que tenha uma similaridade com o sobrenatural ou com capacidades além das humanas normais está associada ao **Chakra**.

O **Chakra** possui duas fontes. A primeira deles é a energia física, também denominada de **Stamina**. Os seres vivos queimam sua energia física para realizar feitos excepcionais, ou a transformam em energia espiritual para realizar feitos sobrenaturais. Desta forma, o **Chakra** pode ser "produzido" a partir do **Stamina**. Entretanto, para se fazer isso, é necessário saber como manipular o **Chakra**. Esta é uma capacidade que se desenvolve apenas com treino e prática, não é qualquer ser vivo que é capaz de fazer esta transformação. Por causa disso os **shinobis** são considerados excepcionais e usados militarmente, pois eles são os únicos treinados para manipular o **Chakra**. Alguns raros **shinobis** podem não ser capazes de manipular o **Chakra** e fazer esta transformação, se tornando especialistas em outras áreas **shinobis**. Em termos técnicos, o **Stamina** é a energia que o **shinobi** usa para realizar os **Taijutsus**.

A segunda fonte do **Chakra** é a espiritual em si. Esta fonte está associada ao poder espiritual da pessoa, é o **Chakra** em si. Esta fonte tem a mesma força do **Chakra** liberado por meio da energia física, se diferenciando apenas a fonte.

Em ambos os casos é necessário saber como controlar esta energia a fim de utilizá-la.

Existe dois conceitos que são necessários conhecer para se controlar perfeitamente bem o **Chakra**. Primeiramente deve-se saber que o corpo humano possui um sistema circulatório de **Chakra** que está ligado a todas as funções vitais.

Assim como o sangue é importante para a vida, o **Chakra** também é. Uma pessoa sem **Chakra** morrerá rapidamente. Esse sistema circulatório de **Chakra** é interno e é por ele onde todo o **Chakra** do corpo. Existem ao redor do corpo centenas de pequenos poros por onde o **Chakra** pode fluir para o meio externo e realizar os **Jutsus**. Esses poros são chamados de **Tenketsus**. A obstrução destes poros pode danificar a circulação do **Chakra**, onde, dependendo nível do dano, pode forçar a vítima a ficar paralisada, exausta ou levá-la à morte.

Para fazer um **Jutsu** o **shinobi** precisa canalizar o **Chakra** para estes poros. Entretanto, canalizar o **Chakra** para onde for requer concentração e prática, ainda mais no calor de uma batalha. Além disso, não é possível canalizar tanto **Chakra** assim somente com a vontade, quando para realizar **Jutsus** poderosos. É por isso que muitos **Jutsus** necessitam da realização de **selos**. Os **selos** das mãos servem de meio canalizador de **Chakra**, auxiliando na execução de **Jutsus**. Sem eles alguns **Jutsus** são impossíveis de serem feitos. Para a sorte de muitos **shinobis**, nem todos os **Jutsus** cobram a execução de **selos**.

Por exemplo, não é necessário fazer **selos** para realizar **Taijutsus**. Estes usam apenas **Stamina** para serem feitos, o que não é preciso tanta concentração assim, além do fato de não usarem **Chakra** em si. Existem diversos **selos**, cada um representando algum animal ou não. Alguns **selos** são específicos para aquele **Jutsu**. Os **selos** básicos estão apresentados na figura a seguir:

SISTEMA (3D+T):

Calculando Chakra = Resistência x 5

Recuperando Chakra = Resistência para cada hora de descanso

Stamina = Pontos de Vida. Alguns **Taijutsus** cobram o consumo de vários Pontos de Vida para serem feitos, ou mesmo nenhum. Pode-se utilizar **Chakra** para fazer **Taijutsus** (1 **Chakra** = 1 **PV**).

É possível usar **PV**'s para fazer **Jutsus** no lugar de **Chakra**. Primeiramente o personagem deverá possuir **Controle do Chakra** igual ou maior que **2** e saber usar a técnica da "**Energia Vital**". Possuindo estes pré-requisitos, o personagem poderá converter no máximo sua **Resistência Pontos de Vida** em **Chakra** por turno (1 **Chakra** = 1 **PV**).

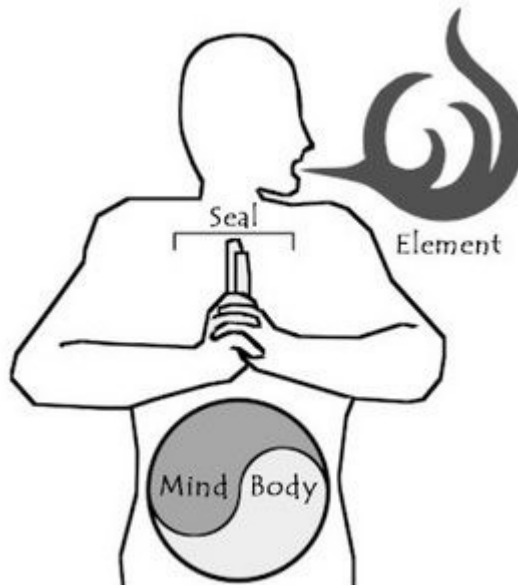
Ficando sem Chakra: ficar sem **Chakra** significa que o **shinobi** não possui mais energia espiritual e física. Desta forma, o personagem cairá em coma até que seja curado (uma pessoa sem **Chakra** é incapaz de recuperar **Chakra** e **PV** normalmente, devendo alguém com habilidades médicas transferir **Chakra** para esta pessoa). Alguém que fique sem **Chakra** por mais de **10 + Resistência x 10 minutos** morrerá (exemplo: alguém com **R 5** agüentará ficar sem **Chakra** por **1 hora**; **10 + 5×10 = 60 minutos**).

CURIOSIDADE:

No capítulo **409** do **mangá**, o autor de **Naruto** falou que existe uma terceira fonte de **Chakra**, que é a **Natureza**. Pouco se sabe sobre esta nova fonte de **Chakra**, mas, a princípio, sabe-se que ela é utilizada pelos **sapos shinobis** do mundo de **Naruto** para realizar feitos físicos impressionantes e que é a fonte para as suas técnicas secretas. Maiores detalhes em breve.

A Natureza dos Jutsus

Os **Jutsus** são as técnicas que os **shinobis** utilizam no mundo de **Naruto**. São os poderes dos **shinobis**. Estes poderes podem ser de diversos tipos e possuem diversos efeitos, sejam ofensivos, defensivos ou de suporte.

Para usar um **Jutsu** o **shinobi** precisa primeiro conhecer aquilo que deseja fazer. Assim, todos os **shinobis** precisam aprender o **Jutsu** antes de poder utilizá-lo. Aprender um **Jutsu** pode levar tempo, variando devido a sua complexidade. Não é qualquer **shinobi** que irá saindo por aí fazendo qualquer **Jutsu** à sua vontade.

Como existem muitos **Jutsus**, alguns mais complexos e outros mais simples, determinou-se uma forma para diferenciá-los e classificá-los quanto ao seu nível de poder. Esta forma são os **Ranks**. Os **Ranks** variam do mais fraco - **Rank E**- aos mais fortes - **Rank A e S** - representando o grau de complexidade do **Jutsu** e seu nível de poder. Além disso, os **Ranks** diferenciam bem o nível de certos **shinobis**. **Genins** ainda são muito inexperientes e jovens para saber manipular um **Jutsu** de **Rank A**, por exemplo, o que já é perfeitamente possível para um **Jounin**.

Tipos de Jutsus

Existem diversos tipos de **Jutsus**, onde cada um delimita uma área de conhecimento e atuação do **shinobi**. Os **Jutsus** se dividem nas categorias descritas a seguir.

- **Taijutsus:** são técnicas de combate corpo a corpo, utilizando-se de armas ou não. Tais técnicas são essenciais para qualquer **shinobi** e perigosas para os oponentes, pois os usuários que focam em **Taijutsu** geralmente possuem uma capacidade física superior a dos utilizadores de **Ninjutsu** ou **Genjutsus**. Alguns exemplos de **Taijutsus** são o **Dynamic Entry**, **Suiken Ryuu**, **Shishi Rendan**.
- **Genjutsus:** um **shinobi** controla o sistema de **Chakra** do oponente, o colocando de um jeito irregular,

afetando os cinco sentidos. Com isso, ele consegue fazer com que a pessoa sinta algo que não exista, de dor até visões, ou cheiros que não existem. É uma técnica avançada e que necessita de muita inteligência e um **Controle de Chakra** preciso. Um hábil usuário de **Genjutsus** pode vencer um combate sem mesmo suar, criando ilusões que prendem o adversário num transe profundo e se aproveitando da situação para matá-lo. Um exemplo é o **Tsukyomi**.

- **Ninjutsus:** é qualquer técnica **shinobi** que não é uma ilusão ou escrita e utilize **pelo menos um dos 12 selos**. **Shinobis** especializados em **Ninjutsus** podem facilmente fazer grandes feitos impossíveis para outros tipos de **shinobi**, como conjurar animais, destruir florestas, ou mesmo criar cópias de si mesmo. Também estão dentro dos **Ninjutsus** todas as técnicas que controlam os elementos efetivamente. Alguns exemplos são o **Chidori**, **Rasengan**, **Goukakyu no Jutsu**.

Os três tipos apresentados acima são os tradicionais do mundo **shinobi**. Entretanto, existem ainda outras classificações que precisam ser citadas para fins de entendimento e esclarecimento.

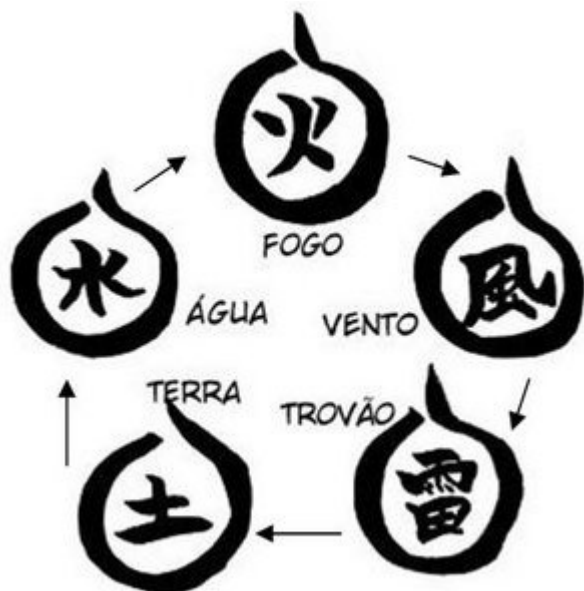
- **Kekkei Genkai:** são as **Linhagens Sanguíneas Avançadas**, ou seja, um conjunto de técnicas passadas de pai para filho pelo sangue. Tais técnicas são exclusivas de cada **Clã Shinobi** e não podem ser copiadas de maneira alguma (mesmo com o **Sharingan**). Estes **Jutsus** estão dentro de um total de três tipos principais (**TAI**, **GEN** ou **NIN**). Um exemplo é o **Kage Mane no Jutsu**.
- **Fuuinjutsus:** são **Ninjutsus** complexos que necessitam de selos, preparações, ingredientes, dentre outras coisas. Alguns dos **Fuuinjutsus** mais simples são as tarjas explosivas que qualquer **shinobi** pode usar sem problema. **Fuuinjutsus**, diferentemente dos outros **Jutsus**, não são criados para ser feito e utilizado instantaneamente. Tais **Jutsus** necessitam geralmente de tempo para se desenhar os intrigados selos ou fazer os preparativos necessários, mas seus efeitos podem ser devastadores. Especialistas em **Fuuinjutsus** podem criar barreiras, alterar efeitos de outros **Jutsus** e até mesmo selar poderosas técnicas ou mesmo **Bijuus**. Um exemplo seria o **Juin Jutsu**.
- **Kinjutsu:** existem **Jutsus** que são excessivamente poderosos, mas terríveis e perigosos para o próprio usuário. Geralmente estes **Jutsus** são de **Rank** elevados devido ao seu nível de poder, outros podem até ser mais fracos, mas são tratados como tenebrosos devido as suas conseqüências. Estes são os **Kinjutsus**, **Jutsus** proibidos devido seus efeitos terríveis e devastadores. Alguns **Kinjutsus** são tratados com tamanho desprezo que seu usuário pode ganhar Má fama só por tê-lo usado alguma vez. Um exemplo seria o **Edo Tensei**.

A RODA DOS ELEMENTOS

Alguns **Ninjutsus** são dominados por elementos. No mundo de **Naruto** existem cinco tipos de elementos principais, que são: **Fogo** (**Katon**), **Água** (**Suiton**), **Terra** (**Doton**), **Vento** (**Fuuton**) e **Trovão** (**Raiton**). Cada **shinobi** nasce com uma predisposição para algum elemento, que ele aprende e usa com mais facilidade do que os outros. Essa predisposição não impede que o **shinobi** aprenda mais de um elemento. Com o seu desenvolver, esse **shinobi** pode aprender outros elementos, usando-os com certa facilidade. Mesmo assim, o **shinobi** não pode usar vários elementos ao mesmo tempo, ele só pode usar um de cada vez.

Desta forma, cada pessoa tem uma predisposição para certo elemento. Entretanto, alguns clãs de **shinobis** possuem a capacidade de usar dois elementos com a mesma facilidade e fundi-los num mais poderoso e único. Esse novo elemento é tratado como uma **Kekkei Genkai**. Existem várias possíveis fusões entre dois elementos, sendo as mais famosas: **Madeira** (**Mokuton**); e **Gelo** (**Hyouton**).

Para saber qual elemento o **shinobi** tem maior predisposição, existe um processo muito simples. Primeiro é preciso fazer um papel especial a partir de uma árvore muito antiga que se alimenta de **Chakra**. O **shinobi** segura o papel e coloca seu **Chakra** nele, acontecendo uma reação: se o papel se picar em pedacinhos é elemento **Doton** (**Terra**); se pegar fogo é **Katon** (**Fogo**); se ficar molhado é **Suiton** (**Água**); se partir-se no meio é **Fuuton** (**Vento**); se ficar amassado é **Raiton** (**Trovão**). A partir daí o **shinobi** treina para poder despertar o controle do seu elemento.

Os elementos fazem parte de uma roda contínua que tende a se equilibrar mutuamente. Isso quer dizer que um tipo de elemento é mais forte e mais fraco que outros distintos. Tendo esse pensamento em mente, quando dois **Jutsus** diferentes carregados com algum tipo de elemento estão para se chocar ou se confrontar, o elemento por natureza mais forte ganha, em conseqüência o mais fraco perde.

Analise a figura apresentada acima. Essa é a **Roda dos Elementos**. Ela indica no sentido horário que elemento é mais forte, e o oposto o mais fraco. Se pensarmos dessa maneira, **Fogo** é mais forte que **Vento**, em compensação é mais fraco que **Água**. Então, quando um **Jutsu** de **Fogo** confrontar um de **Vento**, ele tenderá a vencer. Se for o oposto, o **Jutsu** de **Água** é que tenderá a vencer contra um **Jutsu** de **Fogo**. Assim, os elementos tendem a se equilibrar sempre.

SISTEMA (3D+T):

Na ficha tradicional de **3D&T** existe uma parte chamada "**Caminhos da Magia**". Substitua todos os elementos apresentados nesta parte da ficha por 4 novos: **Taijutsu (TAI)**, **Genjutsu (GEN)**, **Ninjutsu (NIN)**, e **Controle do Chakra(CC)**. O domínio destes novos caminhos é obrigatório para poder adquirir os **Jutsus**.

Taijutsus utilizam **Pontos de Vida** (**Stamina**) para serem feitos ou **Chakra**. Todos os outros **Jutsus** só podem ser feitos com o gasto de **Chakra**.

Muitos **Jutsus** cobram uma quantidade mínima de **CC** para serem feitos. Ou seja, é importantíssimo que todos os **shinobis** saibam controlar o seu **Chakra** para poderem fazer **Jutsus**. Entretanto, **Taijutsus** nunca cobram a necessidade de saber controlar o **Chakra**.

Existem certos poderes que só cobram **CC**. Estes poderes especiais, como andar sobre a água, requerem um mínimo de **CC** para poderem ser aprendidos e devem ser "comprados" como se fossem **Jutsus**.

Usar um **Jutsu** é uma ação automática (não requer teste algum). Entretanto, muitos **Jutsus** precisam ser "acertados". Nestes casos, deve-se fazer o teste de **FA** mais adequado para a situação (usando **Força** para ataques **Corpo a Corpo** e **PdF** para **ataques a distância**).

Existem algumas **Vantagens de 3D&T** que não são cabíveis para o mundo de **Naruto**. Entretanto, algumas destas podem ser "compradas" como **Kekkei Genkais**. Uma lista das **Kekkei Genkais** será apresentada para maiores detalhes.

Quantidade inicial de Jutsus = 6 + H + CC;

Tempo de aprendizado de um novo **Jutsu** = **VR + (5 x CC)** - **1d** p/ cada **H** (valor final em dias). **VR** = valor do **Rank** (E = 3; D = 6; C = 12; B = 24; A = 48; S = 96). Tempo cai pela metade se o **jutsu** for ensinado por algum mestre. Mínimo de um dia de treino. Um dia de treino equivale a oito horas.

Exemplo: quero aprender um **Jutsu Rank A** (**VR = 48**) e que me cobre um **CC = 3**, onde eu tenho **H = 3**. O tempo de aprendizado será **= 48 + (5 x 3) - 3d**. Supondo que os valores que encontrei na rolagem dos **3d** foram **4, 5 e 6**. Então o tempo de aprendizagem será **= 48 + 15 - 15 = 48 dias para aprender o Jutsu**. Se algum mestre estiver me ensinando o **Jutsu**, serão necessários apenas 24 dias de treino para aprender o mesmo.

Criando Jutsu baseado em outro já conhecido pelo personagem: dobre os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de um dia.

Criando um Jutsu sem se basear em nada já criado (criando do zero): quadruplique os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de uma semana.

PACTOS DE SANGUE

No mundo de **Naruto** não só existem os **shinobis** com poderes especiais. Existem alguns **animais inteligentes e ancestrais** que treinaram nas **artes shinobis** e se tornaram bastante poderosos. Esses animais são de tamanhos e formas diferentes, cada um com sua personalidade e poderes próprios. Eles são chamados de **Kuchiyose**.

Os **Kuchiyose** são animais especialmente convocados pelos **shinobis** para auxiliá-los em um combate. Entretanto, como cada um destes animais têm uma personalidade própria, é preciso que o **shinobi** tenha poder e capacidade suficientes para manipulá-lo a sua vontade, caso contrário o **Kuchiyose** poderá se voltar quem o convocou.

Para convocar o animal é preciso que o **shinobi** tenha duas coisas. A primeira é assinar um **Pacto de Sangue** com a espécie a qual deseja convocar. Este **pacto** pode se dar de diversas maneiras, dependendo da espécie com a qual se está lidando. Dois exemplos: o **pacto** com os **Sapos** se dá por meio de um **pergaminho contratual** onde o **shinobi** escreve com seu sangue; já o das **Cobras** se dá com **sacrifícios humanos** feito ao atual líder delas. Independentemente de com qual espécie o **pacto** tenha sido feito, este terá sido feito e não poderá quebrado. Além disso, o **pacto** liga o **shinobi** àquela criatura e somente a ela, não podendo firmar **pacto** com **mais nenhuma outra**.

Firmar o **pacto** não é o mais difícil do procedimento. A parte mais difícil é encontrar alguém ou algo que se ligue a espécie para poder fazer o **pacto**. Para **pactuar** com os **Sapos** é preciso encontrar o **guardião do pergaminho**, geralmente um andarilho, que nem sempre vai aceitar a oferta para deixar você assinar o seu nome. Outra forma seria encontrar o lugar onde os **Sapos** vivem. Todos os **Kuchiyose** possuem um reino próprio no mundo, seja ele onde for. Encontrar este reino é uma tarefa árdua e que pode levar uma vida inteira, pois eles são secretos e muito bem camuflados, e nada garante que você será bem recebido ao chegar lá ou mesmo que conseguirá firmar um **pacto**.

Feito o **Pacto de Sangue** agora o **shinobi** precisa aprender o **Jutsu** de convocação: **Kuchiyose no Jutsu** (Rank C). De posse do **Pacto** e do **Jutsu**, o **shinobi** poderá convocar qualquer animal da espécie com a qual tem o **pacto** e a qualquer momento, contanto que com uma boa justificativa.

Sistema (3D+T):

Nova Vantagem – Pacto de Sangue (1 ponto): o **shinobi** precisa comprar esta vantagem para poder firmar um **pacto de sangue** com qualquer espécie e poder convocá-la. Veja a descrição de **Kuchiyose no Jutsu** na parte dedicada aos **Jutsus**.

Controle do Chakra

Controle do Chakra (CC)

Quem observar a ficha verá que existe um **Caminho dos Jutsus** chamado de **Controle do Chakra**. Como já foi explicado antes, para se fazer um **Jutsu** muitas vezes é necessário usar o **Chakra** e controlá-lo da maneira correta.

Desta forma, de todos os caminhos, o mais importante deles é o **Controle do Chakra**. Ser deficiente neste caminho impede que o **shinobi** possa controlar o **Chakra** da maneira correta para fazer **Jutsus** mais poderosos.

Além de influenciar os **Jutsus**, o **Controle do Chakra** possui algumas técnicas únicas que a maior parte dos **shinobis** possui. Estas técnicas são "**compradas**" e aprendidas como se fossem **Jutsus** (ver regras sobre **Jutsus** para maiores detalhes), e são anotadas na lista de **Jutsu** do personagem. Cada uma delas cobra certa quantidade de **Chakra** para ser feita e domínio no **Controle do Chakra**. A não ser que se diga o contrário, todas esta técnicas são

executadas como ações livres.

São elas:

- **Aceleração (CC 1):** esta técnica simples deixa o **shinobi** mais rápido durante o combate ou por uma hora, sendo sustentável. Confere **+1 em Esquivas** e **+1 em Habilidade APENAS** para calcular o deslocamento do personagem. Consome **1 de Chakra** por uso.
- **Andar nas paredes (CC 1):** esta é uma das técnicas básicas que os **Genins** costumam aprender assim que se tornam **shinobis**. O usuário concentra **Chakra** nos pés para que possa andar sobre qualquer superfície como se fosse um inseto. Funciona praticamente em todas as superfícies. Requer o gasto de **1 de Chakra** por uso. Dura enquanto o **shinobi** mantiver contato com a superfície na qual está pregado. Caso ele se desligue da superfície, o **Chakra** ficará concentrado na sola dos seus pés durante, no máximo, sua **R** em **turnos**.
- **Andar sobre a água (CC 2):** esta já é uma técnica mais avançada na qual o **shinobi** concentra **Chakra** na sola dos pés para andar sobre a água, ou mesmo correr. Requer o gasto de **2 de Chakra** por uso. Dura da mesma forma que "**Andar nas Paredes**".
- **Converter Chakra (CC 1):** com um pouco de treinamento e concentração, o **shinobi** poderá converter **Pontos de Vida** em **Chakra** para fazer **Jutsus**. O **shinobi** é capaz de converter tantos **Pontos de Vida** quanto for sua **Resistência** em **Chakra** por turno.
- **Deslizar (CC 2):** o **shinobi** segue o princípio inverso de "**Andar nas paredes**", diminuindo o atrito na sola dos pés para poder deslizar por cima de qualquer superfície, praticamente anulando o efeito do seu peso. Desta forma, o **shinobi** poderia deslizar por cima de rochas e paredes. Para poder deslizar em cima d'água ele precisará possuir a técnica "**Andar sobre a água**". Requer o gasto de **2 de Chakra** por uso. O alcance do "**Deslizar**" está limitado ao ambiente e a vontade do jogador e Mestre.
- **Deslocamento Aquático (CC 2):** o **shinobi** desenvolve uma capacidade motora especial, movendo o seu **Chakra** de forma única, ganhando assim a capacidade de lutar na água ou mesmo se jogar de dentro dela como se fosse um foguete, alcançando velocidades impossíveis mesmo para os animais aquáticos mais velozes. Segue o mesmo de "**Deslizar**", diminuindo o atrito na água, tornando a mobilidade do usuário maior e mais precisa. O **shinobi** poderá até lutar e atacar de dentro d'água. Requer o gasto de **4 de Chakra** durante todo o combate ou por uma hora.
- **Energizar (CC 3):** quando o **shinobi** detém um ótimo controle do seu **Chakra**, ele poderá concentrá-lo ao redor do corpo para conceder maior agilidade. Esta técnica confere um **bônus de +1** nos testes de **FA** e **FD** (não cumulativo), gastando-se **2 de Chakra** e durando todo o combate ou por uma hora.
- **Felino (CC 1):** o **shinobi** ganhou um domínio completo sobre o seu corpo, podendo fazer malabarismos completos no ar sem problema, praticamente ignorando efeitos de gravidade e realizando grandes saltos. É de todas as técnicas a mais básica de todo o mundo **shinobi**. Um **shinobi** sem ela não sabe andar. Confere o dobro do deslocamento ao **shinobi** quando o mesmo está correndo por meio de saltos, além de amenizar pela metade todo dano de queda que ele possa receber (apenas se ele, durante a queda, possuir alguma coisa que possa usar para amortizar a velocidade da queda). Requer o gasto de **1 de Chakra** por hora.
- **Passos Leve (CC 3):** o **shinobi** segue o princípio adotado no "**Andar sobre a água**", só que aplicado em superfícies sólidas de baixa resistência, como areia e neve. Além disso, seus passos são tão leves que, ao andar, o mesmo não deixa rastros físicos (mas deixa uma ligeira marca de **Chakra** que pode ser seguida por quem possui técnicas específicas para **localizar uso de Chakra**). Requer o gasto de **3 de Chakra** por hora de uso.
- **Sentidos Aguçados (CC 3):** o **shinobi** aprendeu a controlar o seu fluxo de **Chakra**, direcionando-o para uma área sensorial do corpo específica. Sempre que desejar ter esta técnica o **shinobi** deverá comprar cada sentido como uma técnica única, ou seja, ele deverá comprar a técnica uma vez para um sentido específico, não podendo mudá-lo durante a utilização da mesma. É possível expandir a percepção da visão, audição ou olfato gastando **2 de Chakra** por **R turnos**.
- **Transferir Chakra (CC 4):** esta técnica é um dos pré-requisitos básicos dos **shinobis** que pretendem se tornar médicos. Quando alguém está debilitado e necessitando de **Chakra**, o usuário poderá transferir seu **Chakra** para esta outra pessoa. A quantidade de **Chakra** transferido por turno é igual à **Resistência** do usuário. Esta técnica é executado como uma ação parcial (o **shinobi** pode apenas se deslocar até a vítima com seu movimento), e requer total concentração no que se está fazendo.

Como aprender uma técnica: após iniciado o **RPG**, a lista de **Jutsus** do personagem deverá estar completa, não faltando anotar nenhum **Jutsu** ou técnica de **Controle do Chakra**, pois, assim que o **RPG** se iniciar, ele deverá aprender seus novos poderes gastando alguns dias ou semanas treinando o mesmo. Ao longo do **RPG** nada impede o personagem de aprender um novo **Jutsu** ou uma nova técnica de **CC**. Existe na parte dedicada aos **Jutsus** uma regra específica que determina o tempo necessário para se aprender um **Jutsu**. Aqui será apresentada uma forma específica de se encontrar este tempo para se aprender as técnicas de **CC**.

Os valores a seguir serão baseados no valor cobrado de **CC** pela técnica que se pretende aprender (valor mínimo sempre de um dia). Dá pra ver que é muito fácil e rápido aprender técnicas básicas. Já técnicas mais complicadas requerem um gasto excessivo de tempo, treino e dedicação. Como não existem na lista acima técnicas que cobrem **5 de CC**, não será preciso chegar ao cúmulo de meio ano de treinamento, mas ainda assim técnicas muito avançadas são complicadas de se assimilar rapidamente.

Perceba também que os valores são variáveis, ficando de acordo com o **Mestre** quanto tempo exatamente o personagem deverá gastar para aprender a técnica. Da mesma forma, o jogador deverá interpretar o esforço da melhor maneira que puder o que poderá servir de justificativa para diminuir o tempo de aprendizado. Aprender técnicas de **CC** está muito relacionado a vontade do personagem e não a fórmulas matemáticas precisas. Um jogador capaz de demonstrar esta vontade e dedicação na sua interpretação deverá ser recompensado com menos dias para se aprender a técnica.

- **CC 1 =** de 1 a 3 dias de aprendizado menos a H do personagem;
- **CC 2 =** de 3 a 9 dias de aprendizado menos a H do personagem;
- **CC 3 =** de 9 a 27 dias de aprendizado menos a H do personagem;
- **CC 4 =** de 1 a 3 meses de aprendizado menos o triplo da H do personagem em dias;
- **CC 5 =** de 3 a 6 meses de aprendizado menos o triplo da H do personagem em dias.

Kekkei Genkais (Linhas Avançadas de Sangue)

Existem clãs no mundo de **Naruto** com poderes únicos e especiais. Estes poderes são passados **por meio do sangue** e, geralmente, são muito poderosos. Por não poderem ser copiados ou ensinados a outras pessoas que não aquelas que tenham o seu sangue, estes poderes são chamados de **Kekkei Genkais**, ou **Linhagens Avançadas de Sangue**.

A seguir segue uma lista com as principais **Kekkei Genkais** do mundo de **Naruto** e as possíveis **Kekkei Genkais** que podem existir (estas últimas baseadas em certas **Vantagens de 3D&T** que são proibidas de se comprar normalmente). Lembrando que **Kekkei Genkai** é algo de nascença, por tanto o jogador deverá tê-la assim que estiver

criando sua ficha. Além disso, cada clã só possui **uma única Linhagem Avançada**, não podendo ter duas.

Observação: alguns clãs possuem **Kekkei Genkais** que se limitam apenas a **Jutsus** únicos que não podem ser copiados ou ensinados a mais ninguém fora do clã. Para ser de um clã assim o custo é de apenas 1 ponto (aqui entram os **Clãs Akimichi**, **Nara** e **Yamanaka**, todos de **Konoha**).

Hijutsus (1 ponto): alguns clãs possuem a capacidade de controlar elementos especiais únicos, além dos cinco principais. Estes elementos são obtidos a partir da fusão de dois elementos principais (o **Chakra** elemental em cada mão do **shinobi**, quando unido, forma o novo elemento), desta forma é necessário que o **shinobi** saiba manipular os dois elementos que formam o terceiro. Com o novo elemento, os **shinobis** do clã são capazes de criar novos **Jutsus** com este elemento e expandir suas capacidades de domínio sobre a natureza.

Dentre os elementos fusionados mais conhecidos estão: **Hyouton** (gelo; união entre Água e Vento), **Mokuton** (madeira; união entre Terra e Água), **Satetsu** (areia de ferro, metal; união entre Terra e Raio), **Youganton** (lava; união entre Terra e Fogo), **Arashiton** (tempestade; união entre Vento e Raio). Acredita-se que **Suna** (areia) seja um elemento fusionado a partir da união de Terra e Vento, mas não se tem certeza (fica a vontade do **Mestre**. A lista de **Jutsus** que envolve areia está isolada e bem definida da lista de **Ninjutsus Gerais**).

Clã Aburame (2 pontos): o **clã Aburame**, da **Vila Oculta da Folha**, é um clã quase que secreto, além de ser um dos menores clãs de sua Vila. Eles possuem umas das práticas mais estranhas no mundo **shinobi**: no momento do nascimento de um de seus filhos eles fazem com que a criança entre em contato com insetos especialmente capazes de consumir **Chakra**, chamados de **Chikkai**, formando assim um pacto entre as espécies, gerando um mutualismo.

A criança, logicamente, crescerá para ser um **shinobi** e aprenderá a domar os insetos do seu corpo, tornando-os armas, enquanto que os insetos usam seu corpo como ninho e consomem diariamente parte do seu **Chakra** para viver. À medida que o **Aburame** vai aprendendo novos **Jutsus** relacionados com os insetos, ele ganha um maior domínio sobre os mesmos.

O **shinobi** é capaz de dar ordens básicas aos insetos, desde que eles sejam capazes de cumpri-las. Eles podem pegar algo (em grupo, logicamente), apontar direções (eles possuem sentidos aguçados), levar o usuário a algum lugar específico. A imaginação é o limite para a utilidade dos mesmos. A complexidade da ação ditará o custo em **Chakra** que os insetos consumiram em troca. Desta forma, sempre que **shinobi** ordenar aos insetos algo, eles consumirão **1 de Chakra** para fazer a tarefa.

Os insetos podem voar 9 metros por turno e andar pela terra ou debaixo dela 4 metros por turno. Eles não se afogam, mas não podem entrar na água. Estes insetos são capazes de escavar apenas pequenos túneis onde só cabe uma única pessoa. Por fim, os insetos desta espécie possuem um faro aguçado. As fêmeas liberam um tipo de feromônio poderosíssimo que pode ser captado por machos da espécie num raio de um quilômetro.

<u>Clã Inuzuka (3 pontos):</u> O **clã Inuzuka**, da **Vila Oculta da Folha**, é conhecido por usarem cães como parceiros. Desde cedo, em torno dos 6 ou 7 anos, os jovens **Inuzukas** recebem animais caninos para treinarem como parceiros animais. Lobos e cachorros são os mais comuns, mas de outras espécies são possíveis (desde que caninas). Além disso, o **shinobi** possui um **Faro Aguçado** (vide vantagem com mesmo nome), capacidade adquirida pelo contato com o cão.

A relação do **Inuzuka** com o cão em combate é a mesma que entre duas pessoas com a **Vantagem Parceiro**. O cão terá uma ficha feita com a mesma quantidade de pontos que o **shinobi** e poderá possuir os **Taijutsus** exclusivos do clã, assim como o seu dono.

<u>Byakugan (4 pontos):</u> Olhos brancos. Este é um poder único do **Clã Hyuuga**, da **Vila Oculta da Folha**. Esta **Kekkei Genkai** permite que o usuário veja o **Chakra** que flui de uma pessoa, tenha uma visão 360° e consiga ver através de objetos (uma espécie de visão de Raios-x de longo alcance). Além disso, todos os **Hyuuga** possuem olhos sem íris de coloração lilás muito claro. Quando eles estão usando o poder do **Byakugan**, algumas artérias ficam visíveis ao redor dos olhos, como se estivessem forçando sua vista ao máximo.

Para ativar o **Byakugan** (requer um turno para ser ativado), o **shinobi** precisará gastar **2 de Chakra** para cada **3 turnos** por **ponto de Resistência**. O **Byakugan** oferece várias vantagens ao usuário quando ativo:

- **Visão telescópica e 360º:** sua capacidade de visão ultrapassa o limite humano podendo focar em objetos que seriam antes impossíveis. Seu limite de visão é de 1 km, no qual se pode focalizar tudo neste raio de ação como se estive ao lado do objeto. Entretanto, o objeto ou coisa observada será visto como se o usuário estivesse encarando-o de onde está, na mesma posição na qual se encontra, e não de um ângulo completamente diferente da sua visão. Além disso, o **Byakugan** possibilita que o usuário enxergue tudo a sua volta num ângulo de 360°.
- **Visão Raio-X:** sua visão possui a grande capacidade de atravessar objetos sólidos e pessoas, o que lhe permite ver os **Tenketsus** (são os pontos espalhados por todo o corpo do ser vivo por onde é liberado o **Chakra** consumido) e as linhas de **Chakra** do corpo humano. Esta visão é pré-requisito para a utilização das técnicas especiais do **clã Hyuuga**, o estilo **Jyuuken**. Seu limite de raio-X é 10 metros, logo você não conseguira enxergar muita coisa além dos 10 metros.
- **Visão Aguçada:** quando ativado, o **Byakugan** fornece ao usuário a **Vantagem Visão Aguçada**.
- **Ver Chakra:** o usuário não apenas vê os **tenketsus**, também pode observar o **Chakra** dos oponentes e **Jutsus**, e como eles se comportam. Isso é útil para várias aplicações, como descobrir se selos estão ativados, se pessoas estão sob efeitos de **Genjutsus**, como parar certos **Jutsus** ou equipamentos a base de **Chakra**, dentre outras aplicações.
- **Soltar Chakra por 100% do corpo: shinobis** em sua maioria só conseguem soltar **Chakra** pelas mãos e pés, e apenas uma pequena parte. Os **Hyuugas**, devido a seu conhecimento sobre os **tenketsus** e como funciona o sistema de distribuição de **Chakra** pelo corpo, podem liberar **Chakra** por qualquer um dos **tenketsus** espalhados pelo seu corpo. Isso garante a eles a possibilidade de se tornarem praticamente imunes a coisas que os prendam, uma vez que eles podem usar o **Chakra** por todo o seu corpo para cortar aquilo que

o estiver prendendo, dentre outras aplicabilidades limitadas à imaginação do usuário e do Mestre.

A visão perfeita dos usuários do **Byakugan** só possui uma falha. Na sua visão de **360°** há um ponto cego de **15º** que vai direto a base da sua espinha. Este ponto cego é o único defeito do **Byakugan** e é desconhecido por pessoas de fora do seu clã (até mesmo algumas pessoas do clã desconhecem este fato, só notando tardiamente).

Para achar o ponto cego do **Byakugan** é necessário ficar dois turnos completos e sem ser interrompido observando o **Hyuuga** se esquivar de ataques em área ou múltiplos projeteis (mínimo de dois ataques à distância com vários projéteis em cada ataque). Então, rola-se um teste de **Habilidade**. Falhar invalida a procura completamente, tendo que ser recomeçada do zero.

Os **Hyuugas** que forem atacados no seu ponto cego, apenas quando tendo o **Byakugan** ativo, perderão o seu valor de Habilidade na **FD**.

<u>Sharingan (variável):</u> O olho que copia. Este é um poder único do **Clã Uchiha**, da **Vila Oculta da Folha**. Trata-se de uma habilidade de pupila, ou **Doujutsu**, tornando o olho do usuário vermelho intenso com pontos pretos que indicam o seu grau de evolução. É considerada uma das linhagens avançadas mais poderosas de todas.

O **Sharingan** prevê movimentos do adversário, conseguindo manter um registro de todos, copiando-os. Outra peculiaridade são os **Genjutsus** que o **Sharingan** proporciona, além de alguns **Jutsus** que só tem total efetividade quando o utiliza. O **Sharingan**, diferentemente da maioria das **Kekkei Genkais**, não é uma habilidade nata do personagem. Ele apenas é liberado pela primeira vez em situações de alto estresse (geralmente situações perigosas ou de vida ou morte).

Para ativar o **Sharingan**, independentemente do nível que se encontra, é necessário gastar **2 de Chakra** para cada **3 turnos** por **ponto de Resistência** do **shinobi**.

O **Sharingan** pode evoluir, possuindo dois níveis. No primeiro nível (3 pontos), o **shinobi** ganha a capacidade de poder liberar o **Sharingan** de dois dotes, o que confere as seguintes qualidades quando está sendo utilizado:

- **Resistência contra Genjutsus:** o personagem recebe um bônus de +1 em teste para resistir contra **Genjutsus**.
- **Ampliar Ataque e Esquiva:** o personagem recebe +1 na sua FA e FD.
- **Copiar Taijutsus:** o personagem é capaz de imitar golpes de **Taijutsus** utilizados contra ele para se defender do mesmo, substituindo assim a rolagem da esquiva (utiliza o mesmo que o agressor utilizou, gastando a mesma quantidade de **Chakra** e fazendo o mesmo teste de ataque para acertar. É necessário preencher os pré-requisitos físicos necessários para poder fazer o **Taijutsu**).
- **Ver Chakra:** o personagem é capaz de ver o fluxo de **Chakra** das pessoas (sabe como elas estão queimando o seu **Chakra**), além de permitir ver se pessoas estão sendo afetadas por **Genjutsus** ou **Jutsus** similares. Ainda poderá ver **Chakra** no ambiente, até mesmo atravessando paredes e o chão (no máximo 1,5 metros). Por fim, o Chakra analisado pode apresentar colorações diferentes, e o **Sharingan** também distingui isso.

O segundo nível (3 pontos adicionais além dos já gastos no primeiro nível) libera o **Sharingan** de três dotes, que confere as seguintes qualidades:

- **Ampliar Ataque e Esquiva:** o bônus aumenta para +3 na FA e FD.
- **Copiar Ninjutsus:** igual a copiar **Taijutsus**, pode-se copiar o **Ninjutsu** do oponente para se defender do **Jutsu** dele (precisa-se gastar mesma quantidade de **Chakra**, causara os mesmos efeitos, e assim por diante. **Jutsus** exclusivos ou de **Kekkei Genkais** não podem ser copiados em hipótese alguma).
- **Capacidade de aplicar Genjutsus com os olhos:** libera a capacidade de aprender os **Genjutsus** exclusivos do **clã Uchiha** com os olhos.
- **Facilidade para aprender Jutsus:** quando o **shinobi** copia um **Jutsu** (requer uma ação completa analisando o **Jutsu** a ser copiado), ele aprenderá os passos básicos da execução do mesmo, demorando menos tempo para fixar o **Jutsu** na sua mente. Desta forma, todo o **Jutsu** copiado pelo personagem terá seu tempo de aprendizado reduzido pela metade.

Criando Kekkei Genkais

Existem algumas **Vantagens em 3D&T** que não se encaixam bem como **Vantagens normais**, que qualquer um possa ter. Estas **Vantagens** podem ser utilizadas, entretanto, como **Kekkei Genkais**. **Novas Linhagens Avançadas** podem ser feitas a vontade pelos jogadores, desde acordadas com o mestre. Da mesma forma que as **Vantagens**, algumas **Desvantagens** ficam melhores encaixadas associadas com **Kekkei Genkais**, diminuindo assim os pontos de uma **Linhagem Avançada**.

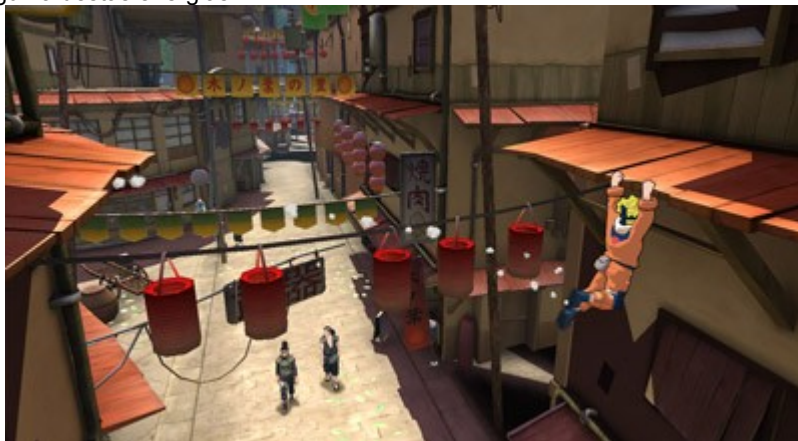
As Vantagens que só devem ser utilizadas como **Kekkei Genkais** são: **Forma Alternativa**; **Membros Elásticos**;

Membros Extras; **Oráculo**; **Possessão**; **Regeneração**; **Sentidos Especiais**; **Super-poder**; **Telepatia**; **Interferência** (Desvantagem geralmente associada com alguma outra coisa).

TAIJUTSUS 1

Taijutsus são técnicas de combate corpo a corpo, utilizando-se de armas ou não. Tais técnicas são essenciais para qualquer **shinobi** e perigosas para os oponentes, pois os usuários que focam em **Taijutsu** geralmente possuem uma capacidade física superior a dos utilizadores de **Ninjutsu** ou **Genjutsus**.

Para se fazer um **Taijutsu** corretamente é necessárias duas coisas. Primeiramente, o **shinobi** deverá gastar uma quantidade mínima de energia para fazer o efeito do **Jutsu**. Essa energia gasta é chamada de **Stamina**, a energia física que existe em todos os seres vivos. Ela é muito simples de ser canalizada, requerendo apenas que o **shinobi** saiba concentrá-la no **Jutsu** que deseja fazer. Todos os **shinobis** sabem manipular perfeitamente o **Stamina** do corpo, devido aos duros treinamentos que recebem desde sua época de academia e por ser uma capacidade natural do corpo humano.

Em questões de regra, a **energia espiritual** (**Chakra**) e **física** (**Stamina**) do **shinobi** são a mesma coisa, ou seja, os **Pontos de Magia de 3D&T**. Entretanto, o **shinobi** é capaz de sacrificar **sua própria energia vital** (que faz parte da sua energia física) para fazer **Taijutsus**. Essa energia vital é chamada de **Pontos de Vida**. Desta forma, para fazer um **Taijutsu**, o **shinobi** pode optar por gastar **PM** ou **PV**. Entretanto, existem **Jutsus** que cobram o consumo obrigado de alguma destas energias.

Após canalizar a energia necessária, o **shinobi** precisará acertar o ataque no seu oponente. Independentemente de o ataque ser efetivo ou não, a energia terá sido gasta. Acertando o ataque, o **Taijutsu** terá acertado seu alvo. Existem ainda alguns poucos **Taijutsus** que podem ser mantidos e outros que não precisam acertar o alvo, não necessitando de testes para fazê-los. Assim, em regra, todo **Jutsu** será feito automaticamente apenas com o gasto da energia necessária.

Como todos os **Taijutsus** utilizam apenas **Stamina**, nenhum deles irá cobrar do personagem **Controle do Chakra**, o que é uma grande vantagem para os **shinobis** mais inexperientes. Assim, os **Taijutsus** são considerados as técnicas básicas de combate dos **shinobis**.

Atacar com **Taijutsus** é muito simples. A grande maioria dos **Taijutsu** é feito com um ataque simples, ou seja, com **FA** igual a **F + H + 1d + os bônus** que o **Taijutsu** proporcionar. Entretanto, existem **Taijutsus** (especialmente de alguns Estilos) que não dependem da **Força** para serem feitos. Nestes casos, o **FA** será igual a **H + TAI + 1d + os bônus** que o **Taijutsu** proporcionar.

Por fim, existem **Taijutsus** que pertencem a **Estilos** de artes marciais **shinobis**. Estes **Estilos**, como são chamados, devem ser aprendidos pelos **shinobis** que desejam possuir estes **Taijutsus**, sendo o pré-requisito base para os mesmos. Estes **Estilos** custam pontos e devem ser comprados como **Vantagens** (atendidas as suas exigências), mas, logicamente, possuem seus benefícios. Alguns **clãs shinobis** (o caso do clã **Hyuuga**), possuem um estilo próprio de combate.

Legenda:

- **PV:** Ponto de Vida
- **PC:** Ponto de Chakra
- **Ponto:** ponto qualquer, seja de **Chakra** ou de **Vida**
- **Corpo a Corpo:** alcance de um ataque comum
- **Pessoal:** afeta o usuário
- **Alcance c/ PdF:** 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros
- **Jutsu Defensivo:** são **Jutsus** que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o **shinobi** não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o **Jutsu** mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

LISTA DE TAIJUTJUS

Como são muitos os **taijutsus**, vamos apresentar apenas um dos conjuntos de técnicas hoje:

Bunshin Taiatari
Ataque Suicida dos Clones – Rank A
Exigências: TAI 3 e Kage Bushin no Jutsu
Custo: 1 PV e 3 PC por trio de clone
Duração: Instantânea
Alcance: 9 metros para cada trio de cópias

Um **Jutsu** totalmente defensivo que só funciona contra ataques a distância. O usuário conjura um número de **Kage Bushins** de forma que estes recebam o ataque no lugar do dono ao mesmo tempo em que as cópias colocam o usuário próximo do oponente, que poderá atacar logo em seguida com **+1** na **FA**. Não funciona contra ataques com área maior que 3 metros de raio.

Este **Jutsu** cobra um mínimo de três **Bushins** para ser feito (*Onde dois deles arremessaram o usuário para próximo do adversário e o outro se colocará diante do ataque, aumentando a Esquiva*), que serão cancelados logo em seguida. Não é preciso fazer o **Jutsu** das cópias antes, o próprio **Taijutsu** já cria os mesmos. Caso já existam as cópias, o gasto

em **PC** do **Jutsu** torna-se desnecessário e as cópias não sumirão após o **Jutsu** tiver sido feito.

Cada trio de cópias fornece ao **Jutsu** **+2** na **FD** contra o ataque que será recebido (*máximo de nove cópias*).

Bunshin Kaiten Kakatou Otoshi

Queda Infernal Rotatória de Clones – Rank B

Exigências: TAI 2 e Kage Bushin no Jutsu

Custo: 1 PV e 3 PC por trio de clone

Duração: Instantânea

Alcance: Corpo a corpo

O **shinobi** cria vários clones que se jogam no ar e começam um salto mortal, caindo no chão chutando o ombro do oponente. Após o **Jutsu**, os clones são cancelados. Requer um mínimo de três clones para ser feito, concedendo **+2** na **FA** por trio (*máximo de nove clones*). Se os clones já tiverem sidos criados previamente não serão cancelados.

Fuusoku

Velocidade do Vento – Rank D

Exigências: TAI 1 e R 2

Custo: 1 ponto por R turnos

Duração: Sustentável

Alcance: Pessoal

Este **Jutsu** tem a única função de aumentar a velocidade do usuário após um longo treinamento utilizando-se de pesos o personagem ficara mais rápido ao remover os mesmos. Confere **+1** na Habilidade para testes que requerem velocidade (*ataque e esquiva*) e o movimento do personagem dobra.

Hayabusa Otoshi

Queda do Falcão Peregrino – Rank C

Exigências: TAI 2

Custo: 2 pontos

Duração: Instantânea

Alcance: Corpo a corpo

Estando em uma posição elevada, o usuário pegará seu oponente por trás. Fixando-se nas suas costas travando os seus tornozelos próximos do pescoço do oponente e os braços nas coxas. Travando o corpo do mesmo que cairá de cabeça. Confere **+1** na **FA** e, caso acerte o oponente, causará **1d** extra de dano.

Esse Jutsu deve ser feito quando o oponente está em algum lugar alto ou saltando.

Hien

Andorinha Voadora – Rank B

Exigências: TAI 3

Custo: 3 PC por R turnos

Duração: Sustentável

Alcance: Até 3 metros; Corpo a corpo

Alimentando seu **Chakra** em alguma arma cortante, o **shinobi** aumenta o tamanho da lâmina, deixando esse aumento invisível, fazendo o oponente julgar errada sua esquiva. Confere **+3** na **FA** e o primeiro ataque cancela o bônus de Habilidade na **FD** do oponente.

Sennen Goroshi

Mil Anos de Dor – Rank E

Exigências: TAI 1

Custo: 1 ponto

Duração: Instantânea

Alcance: Corpo a corpo

Apesar de ser chamado **Konohagakure Inzen Taijutsu Ougi** (*Técnica Suprema da Antiga Folha*), **Sennen Goroshi** é mais uma técnica de brincadeira do que um **Taijutsu** de verdade. O **shinobi** forma o selo do tigre e enfia seu dedo na região anal do oponente, fazendo com que ele vá para o ar de tanta dor. Também se pode improvisar, usando uma **kunai** no lugar de um dedo. O golpe é inspirado no **kancho**, uma brincadeira japonesa que consiste em enfiar dedos no ânus alheio (semelhante à dedada). Confere **+1** na **FA** do ataque.

Shishi Rendan

Combo do Leão – Rank C

Exigências: TAI 2

Custo: 2 pontos

Duração: Instantânea

Alcance: Corpo a corpo

Desenvolvido por **Sasuke** depois de copiar os movimentos de **Rock Lee** com seu **Sharingan**. Ele joga o oponente para o ar e com um chute o leva para o chão. Confere **+2** na **FA**.

Pode ser usado em conjunto com o **Konoha Kage Buyou**.

Gouken Ryuu

Estilo dos Punhos Fortes

Um estilo clássico de combate dos shinobis de Konohagakure (Vila da Folha). Consiste em transformar a energia física do corpo em força bruta para avassalar seus oponentes ou destruir as coisas. É um estilo de Taijutsu muito apreciado em Konoha e bem fácil de aprender. Os gênios neste estilo se tornam verdadeiros mestre nas artes marciais.

Tipo de dano: contusão.
Exigências: F 1 e H 2
Benefícios: recebe +1 na FA sempre que utiliza o tipo de dano do estilo.
Custo: 1 Ponto de personagem.

Dynamic Entry

Entrada Dinâmica – Rank D
Exigências: TAI 1 e Gouken Ryuu
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi ataca o inimigo em grande velocidade com uma voadora. Confere +2 na FA.

Konoha Kage Buyou

Dança da Sombra da Folha – Rank C
Exigências: TAI 2 e Gouken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O shinobi aparece abaixo do oponente, dando um chute abaixo da mandíbula que leva o outro para o alto (5 metros). O oponente deve fazer um teste de Resistência para evitar ficar atordoado por um turno. Desta forma, este Jutsu é perfeito para criar combos com outros que afetem o oponente apenas quando ele está no ar. Confere + 3 na FA.

Konoha Reppuu

Vento Violento da Folha – Rank D

Exigências: TAI 1 e Gouken Ryuu
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Usando sua rapidez, o shinobi se abaixa, dando uma rasteira no outro e o chutando para longe. Confere +2 na FA.

Konoha Senpuu

Redemoinho da Folha – Rank D
Exigências: TAI 1 e Gouken Ryuu
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O usuário da técnica fará um chute rodopiante tão rápido e forte que afetara todos na área e causa um deslocamento de ar. Todos ao redor do usuário deverão tentar esquivar do ataque.

Konoha Dai Senpuu

Redemoinho da Grande Folha – Rank C
Exigências: TAI 2, Konoha Senpuu e Gouken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: raio de 3 metros
Como o Konoha Senpuu normal, o shinobi usa sua agilidade e rapidez para soltar uma série de poderosos chutes rodopiantes que acertam a todos na sua área de ação. Todos na área deverão tentar esquivar. Confere +1 na FA.

Konoha Gouriki Senpuu

Redemoinho Forte da Folha – Rank B
Exigências: TAI 3, H 3, Konoha Senpuu e Gouken Ryuu
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros
Como o normal Konoha Senpuu, o shinobi usa sua rapidez e agilidade dando muitos chutes poderosos e consecutivos ao seu redor. Todos na área deverão tentar esquivar. Confere +2 na FA e, caso acerte, confere ainda 1d extra ao dano.

Konoha Shoufuu

Vento que Levanta da Folha – Rank C
Exigências: TAI 2 e Gouken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Jutsu defensivo. Este Jutsu desarma o oponente de forma a cancelar o ataque do mesmo. Confere +4 na FA para tentar desarmar o oponente. Não causa dano.

Hachimon

Portões Celestiais - Kinjutsu

Fazem parte da lista de Jutsus do *Gouken Ryuu*.

Os Oitos Portões de Chakra são oito pontos específicos do Sistema Circulatório de Chakra de uma pessoa. Eles limitam o fluxo global de Chakra dentro do corpo de uma pessoa. A base para a idéia dos Portões de Chakra vem dos limites do corpo nas funções dentro disto. Isto faz do corpo mais fraco, mas impede que o corpo fragmente-se muito cedo. Abrindo estes portões, o usuário pode ultrapassar os próprios limites físicos à custa de dano extremo para os próprios corpos.

Obs-1: os Portões devem ser abertos um após o outro, podendo o usuário abrir até sua Habilidade em número de portões por rodada (abrir mais de um portão é tomado como uma ação completa). Ao abrir cada portão, o usuário perderá 1 PV. O custo de um portão só será aplicado se ele mantiver o portão específico aberto durante um turno.

Obs-2: os bônus dos Portões se somam.

Obs-3: só é possível abrir os Portões novamente após 6 - R horas (mínimo de uma hora).

Kai-mon Kai

Liberar Portão Inicial – Rank C
Exigências: TAI 2, R 2 e Gouken Ryuu
Custo: 1 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Primeiro Portão. Liberta a habilidade do cérebro para limitar a tensão nos músculos, enquanto dando para o usuário mais força e velocidade para suas ações.
O usuário ganha +2 na FA de seus ataques. Após fechar o portão ele ficará cansado.
Total: +2 na FA.

Kyu-mon Kai

Liberar Portão da Cura – Rank B
Exigências: TAI 3, Kai-mon Kai e Gouken Ryuu

Custo: 3 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Segundo Portão. Liberta o limite do cérebro na força do corpo, possibilitando a uma pessoa que está lutando ficar pronto milagrosamente para lutar como se a briga há pouco tivesse começado.
Para cada rodada ativo (após abrir o portão seguinte seus efeitos são cancelados), o usuário irá regenerar o triplo da sua Resistência em Pontos de Vida e cancelará qualquer status de cansaço. Após fechar o portão ele ficará cansado.
Total: +2 na FA e cura.

Sei-mon Kai

Liberar Portão da Vida – Rank B
Exigências: TAI 3, R 3, Kyu-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 2 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O Terceiro Portão fica situado na espinha dorsal e liberta o limite no sistema nervoso que faz com que informação viaje a uma taxa mais rápida e cria até mesmo mais força. Como um efeito colateral, a pele do usuário fica vermelha, o que indica um nível de sangue-oxigênio aumentado.
O usuário receberá +1 na sua FA e FD, além de dobrar o seu deslocamento (não cumulativo com outros Jutsus). Após fechar o portão ele ficará cansado.
Total: +3 na FA, +1 na FD e dobra deslocamento.

Shou-mon Kai

Liberar Portão da Dor – Rank A
Exigências: TAI 4, Sei-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 2 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O Quarto Portão liberta o limite de entrada de oxigênio nos pulmões, criando muito mais oxigênio para o corpo usar. Isso causa um dano muito grande aos pulmões, o que pode destroçá-los após a utilização do poder.
O usuário recebe um bônus de +1 na FA e na FD. Após fechar o portão ele ficará exausto.
Total: +4 na FA, +2 na FD e dobra deslocamento.

To-mon Kai

Liberar Portão do Limite – Rank A
Exigências: TAI 4, Shou-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 3 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Quinto Portão. Liberta o limite na quantidade de Chakra libertada uma vez. Garante mais Força e Velocidade ao usuário. Confere ao usuário +2 na FA e na FD. Após fechar o portão ele ficará exausto.
Total: +6 na FA, +4 na FD e dobra deslocamento.

Kei-mon Kai

Liberar Portão da Visão – Rank S
Exigências: TAI 5, R 4, To-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 3 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Sexto Portão. Remove o limite em quanta gordura e proteínas que os intestinos podem digerir e liberta recursos de energia inúteis caso contrário, enquanto dando até mesmo para o usuário mais poder e força.
Confere ao usuário +1 na FA e na FD, além de 1d extra no dano final de todos os ataques. Após fechar o portão ele ficará exausto.
Total: +7 na FA, +5 na FD, dobra deslocamento e +1d no dano final de todos os ataques.

Kyou-mon Kai

Liberar Portão da Loucura – Rank S
Exigências: TAI 5, Kei-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 4 PV por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Sétimo Portão. Remove o limite de quão rápido o corpo pode se mover, pode remover desperdícios de células de pele por atrito, e pode dar para o corpo um sistema muito mais limpo com o qual trabalhar, produzindo até mesmo mais poder e força.
O usuário receberá +2 na FA e na FD. Após fechar o portão ele deverá fazer um teste de Resistência para evitar ganhar uma Insanidade e desmaiará diante de tamanho poder.
Total: +9 na FA, +7 na FD, dobra deslocamento e +1d no dano final de todos os ataques.

Shi-mon Kai

Liberar Portão da Morte – Rank S
Exigências: TAI 5, R 5, Kyou-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: nenhum

Duração: 5 turnos
Alcance: pessoal
Oitavo Portão. Abre o portão final localizado no coração e consome toda a energia do corpo. Faz o coração bombear o poder máximo e excede o poder de todos os outros portões. Toda a energia em toda célula individual é usada, enquanto que toda a energia é transformada em poder, fazendo o usuário superar qualquer Kage. Este efeito "estrondosamente grande" só é temporário, e destrói todos os músculos no corpo do usuário. Morte é segura ao abrir este portão.
O usuário receberá +3 na sua FA e FD, tornando-se um demônio da destruição. Além disso, acrescentará ao seu dano final +2d. O efeito do portão durará 5 turnos e quando acabar o usuário morrerá inevitavelmente.
Total: +12 na FA, +10 na FD, dobra deslocamento e +3d no dano final de todos os ataques.

Omote Renge

Lótus Inicial – Rank B
Exigências: TAI 3, Konoha Kage Buyou, Kai-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 2 PV
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
É uma técnica proibida por ser uma faca de dois gumes. Ela aumenta a força do oponente que a usa para um ataque mortal, só que machuca o corpo seriamente. Para usá-la é necessário abrir o primeiro Portão Celestial, o Portão Inicial, quebrando o limite natural de força que o corpo impõe, aumentando seu poder e velocidade. O shinobi agarra no corpo de seu inimigo depois de usar o Konoha Kage Buyou. Eles começam a cair, e o shinobi gira, batendo somente o oponente no chão.
O Jutsu causará 1d de dano extra se for efetivo. A vítima deverá fazer um teste de Resistência para evitar ficar inconsciente. Após terminar o Jutsu, o usuário ficará exausto.

Ura Renge

Lótus Reversa – Rank A
Exigências: TAI 4, H 3, Sei-mon Kai e Gouken Ryuu
Custo: 3 PV
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Que nem o Omote Renge e pelas mesmas razões é um Kinjutsu. Para usá-lo, o shinobi deve abrir pelo menos os três Portões Celestiais. Usando da velocidade máxima conferida pelos portões, joga-se o oponente para cima e executa-se uma quantidade absurda de ataques, finalizando chutando o inimigo para o chão.
O Jutsu confere 2d no dano extra caso acerte o oponente, que cairá automaticamente inconsciente se não possuir algum subterfúgio que o auxilia na hora do impacto com o solo. Após terminar o Jutsu, o usuário ficará exausto.

Asakujaku

Pavão da Manhã – Rank S
Exigências: TAI 5, H 4, Kei-mom Kai e Gouken Ryuu
Custo: 4 PV
Duração: instantânea
Alcance: cone de 5 metros
O shinobi abre o Sexto Portão Celestial do corpo, Kei-mon Kai (o Portão da Visão), aumentando seu Chakra. Com a velocidade e o poder aumentado, ele usa socos consecutivos que de tão rápidos parecem pegar fogo. Confere +5 na FA e todos na área deverão tentar esquivar do ataque.

Rakaken Ryuu

Estilo do Punho que Alcançou o Nirvana

É um Estilo não muito conhecido, mais utilizado por pessoas corpulentas e fortes. É baseado totalmente na força bruta, com golpes muitas vezes lentos, mas poderosíssimos.

Tipo de dano: contusão.
Exigências: F 3.
Benefícios: causa 1d de dano extra nos ataques sempre que utiliza o tipo de dano do estilo. Confere um bônus de +1 na Força para levantar pesos.
Custo: 1 Ponto de personagem.

Asschou

Palma Demoníaca – Rank B
Exigências: TAI 3 e Rakanken Ryuu
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi concentra Chakra em seu punho direito e o distribui para a palma da mão e a ponta dos dedos. Abrindo a mão e fechando os dedos como se fossem garras, o shinobi joga todo o peso do corpo e aplica um dano mortal no oponente. Todo o chão ao redor do ataque é destroçado. Confere 2d extra no dano caso acerte o Jutsu.

Houshou

Palma da mão – Rank C
Exigências: TAI 2 e Rakanken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi alimenta a palma da sua mão com uma grande quantidade de Chakra e a libera de uma única vez acertando o abdômen do seu oponente. Confere +1 na FA e 1d extra no dano caso acerte o Jutsu.

Tokken

Ombreada – Rank C
Exigências: TAI 2 e Rakanken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi concentra seu Chakra nos ombros e aplica um golpe particularmente poderoso. Confere +3 na FA.

Tsuuten Kyaku

Perna do Céu da Contusão – Rank C
Exigências: TAI 2 e Rakanken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Usando uma força monstruosa, o shinobi aplica um chute aéreo que destrói tudo o que encontra. Confere +3 na FA.

Shoushitsu

Joelhada – Rank D
Exigências: TAI 1 e Rakanken Ryuu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi concentra seu Chakra num dos joelhos e, agarrando os ombros do adversário, aplica-lhe um ataque que o joga longe (dano em metros que arremessa o opoente). Confere +1 na FA.

Shougekishou

Palma da Mão Suprema – Rank A
Exigências: TAI 4 e Rakanken Ryuu
Custo: 4 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi agarra o oponente e o ergue sobre a sua cabeça. Depois ele aplica um ataque com a palma da mão direita no abdômen do oponente, arremessando no ar a uma grande altura (dano em metros que arremessa o oponente). Confere +4 na FA.

Gangeki

Punho Direito – Rank D
Exigências: TAI 1 e Rakanken Ryuu
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

O shinobi desvia parte do seu Chakra para todo o braço direito do corpo e aplica um ataque destrutivo na lateral do corpo do adversário. Confere +2 na FA.

Jyuuken Ryuu

Estilo dos Punhos Gentis

O clã Hyuuga é conhecido pelo seu grande poder e tradição em Konoha. Parte da sua fama de poderoso vem da sua linhagem avançada, o Byakugan. Por outro lado, o clã desenvolveu graças ao Byakugan o Estilo de Taijutsu considerado o mais poderoso da Folha.

O estilo só funciona quando o Byakugan está ativo e permite ao Hyuuga ver os tenketsus e as linhas de Chakra do corpo. Com um pouco de Chakra nas mãos, o Hyuuga faz uma série de ataques leves e precisos que visam danificar internamente os alvos, afetando os órgãos internos e não a superfície, tornando seus ataques mortais. Assim, seus ataques são considerados cortantes, mesmo que realizados apenas com as mãos.

Tipo de dano: corte.

Exigências: H 2 e Byakugan.

Benefícios: o alvo que chegar a 6 - R PV's (mínimo de 1) recebendo ataques deste estilo entrará em colapso e não conseguirá mais lutar, precisando ser curado o mais rápido possível. Não é possível curar um ataque desse estilo sem Medicina. A FA dos ataques não depende da Força, sendo H + TAI + 1d aplicado a todos os ataques e Jutsus do estilo.

Custo: 2 Ponto de personagem.

Hakke Kuushou

(Palma Aérea dos Oito Sinais das Adivinhações) – Rank B

Exigências: TAI 3, PdF 1 e Jyuuken Ryuu

Custo: 3 pontos

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

Estendendo o Chakra de seu corpo, com um movimento brusco da palma de mão, um oponente distante recebe o golpe. Confere +4 na FA.

Hakkeshou Kaiten

(Oito Adivinhações da Palma da Mão, Giro Divino) – Rank B

Exigências: TAI 3 e Jyuuken Ryuu

Custo: 4 pontos

Duração: instantânea

Alcance: raio de 3 metros

Jutsu Defensivo. O Hyuuga irá rapidamente soltar Chakra de todos os poros de seu corpo e a rodopiar em grande velocidade. Este efeito gerará um escudo de Chakra que bloqueará todos os ataques (defende automaticamente os ataques), ao mesmo tempo em que irá ferir qualquer um que se atrever a entrar no campo. Confere +4 na FD.

Hakke Rokujuuyoun Shou

(Sinais das Oito Adivinhações, 64 Palmas das Mãos) – Rank A

Exigências: TAI 4, H 3 e Jyuuken Ryuu

Custo: 4 pontos

Duração: instantânea

Alcance: corpo a corpo

Uma técnica passada pela família principal do clã Hyuuga. Quando um oponente está dentro do círculo de ataque, o ataque começa. Com o Byakugan, o Hyuuga pode ver os tenketsus, e é onde ele ataca, 2 vezes, depois 4, 8, 16, 32 e finalmente 64 vezes. Desse modo ele fecha os tenketsus, fechando a circulação de Chakra do oponente.

Este Jutsu causará dano diretamente sobre os Pontos de Chakra da vítima, e não sobre os Pontos de Vida. Confere +4 na FA. A vítima deverá fazer um teste de Resistência para evitar ficar exausta. O Chakra perdido deverá ser recuperado normalmente.

Hakke Hyakunijuuhachi Shou

(Sinais das Oito Adivinhações, 128 Palmas da Mão) – Rank S

Exigências: TAI 5, Hakke Rokujuuyon Shou e Jyuuken Ryuu

Custo: 5 pontos

Duração: instantânea

Alcance: corpo a corpo

É uma variação do seu antecessor, uma técnica passada pela família principal do clã Hyuuga. Quando um oponente está dentro do círculo de ataque, o ataque começa. Com o Byakugan, o Hyuuga pode ver os tenketsus, e é onde ele ataca, 2 vezes, aí 4, 8, 16, 32, 64 e finalmente 128 vezes.

Este Jutsu funciona como sua versão mais fraca, atacando os Pontos de Chakra da vítima. Confere +8 n FA. A vítima deverá fazer um teste de Resistência para evitar ficar exausta (com uma dificuldade de -1). O Chakra perdido deverá ser recuperado normalmente.

Genjutsus

São técnicas que afetam o sistema de Chakra do oponente, colocando-o de um jeito irregular, afetando os cinco sentidos. Com isso, ele consegue fazer com que a pessoa sinta algo que não exista, de dor até visões, ou cheiros que não existem. É uma técnica avançada e que necessita de muita inteligência e um Controle de Chakra preciso. Um hábil usuário de Genjutsus pode vencer um combate sem mesmo suar, criando ilusões que prendem o adversário num transe profundo e se aproveitando da situação para matá-lo.

Dado seu nível de poder, Genjutsus são armas poderosíssimas. Entretanto, os conhecimentos sobre os Genjutsus são complicados. Existem muito poucos Genjutsus que são conhecidos e são passados adiante. Além disso, é raríssimo ver Linhagens Avançadas associadas a Genjutsus, sendo mais comum Ninjutsus e Taijutsus. Todos estes fatores colaboram para a escassez de peritos em Genjutsus, mas que em nada influencia seus poderes.

Usar um Genjutsu é simples: basta controlar a quantidade de Chakra necessária para realizar a técnica e liberar o Jutsu. Nem teste é cobrado por parte do usuário. Entretanto, alguns Genjutsus permitem que as vítimas tentem escapar dele ou compreender a sua natureza. Como são ilusões, é comum que as vítimas tenham direito a um teste de H para identificar aquele Jutsu como um Genjutsu e tentar evitá-lo. Se uma vítima de um Genjutsu não for capaz de identificar a presença do Jutsu, ela não será capaz de evitá-lo, caindo automaticamente no mesmo.

Bem sucedido no teste, a vítima poderá controlar o seu Chakra interior e dispersar a ilusão de si com um teste de CC. Caso falhe no teste, o Jutsu o afetará e não haverá mais nada que possa fazer, dependendo geralmente da ajuda alheia. Outra forma de evitar um Genjutsu é usando o Ninjutsu Kai, que tem como finalidade aumentar as defesas contra as ilusões.

Entretanto, existem alguns Genjutsus que afetam o meio e não diretamente a vítima, mudando as coisas em volta. A vítima poderá identificar aquilo como sendo um Genjutsu, mas não será capaz de cancelá-lo de forma alguma, sendo obrigado a sair da sua área de afetação se quiser evitar os efeitos do mesmo.

Por fim, existem formas de cancelar um Genjutsu que afetou outra pessoa. A mais simples delas é causar 1 de dano na mesma. A dor afeta todos os sentidos do corpo, livrando-o da ilusão. A segunda forma é usando o Ninjutsu Kai, que cancelará automaticamente a ilusão.

Legenda:

PC: Ponto de Chakra
Pessoal: afeta o usuário
Jutsu de Área: afeta uma área (Genjutsu impossível de ser cancelado)
Alcance c/ CC: 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros.

LISTA DE GENJUTSUS

Dando sequência a série de matérias adaptando o anime **Naruto** para **3D&T** aqui no **Inominattus**, trazemos uma pequena lista de *Genjutsus* que surgiram no anime. A adaptação assim como as demais matérias é de autoria de **Felippe Melo**. Lembrando ainda que o sistema difere um pouco tanto do Alpha quanto do antigo Turbinado.

Ikebana no Imeeji Suru

Pétalas Vivas Ilusórias) – Rank C
Exigências: GEN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: varia com CC

O shinobi desaparece misturando-se como ar e a vitima vê todo o meio ficar envolto de pétalas. Em seguida, o sistema respiratório da vítima agirá como se estivesse sendo sufocado, impossibilitado sua respiração e matando-a por asfixia.

Se o shinobi não resistir ao Genjutsu, ele perderá 1 ponto de Resistência por turno, morrendo se for sufocado por mais um turno após ter alcançado R = 0. Recupera 1 ponto de R por minuto descansado. A quantidade de PV e PC da vítima não diminui.

Kasumi Juusha no Jutsu

Técnica do Servo da Névoa – Rank D
Exigências: GEN 1 e CC 1
Custo: 1 PC por 10 x CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: varia com CC

Jutsu de Área. Esse Jutsu cria uma grande quantidade de “atacantes” que se assemelham as pessoas que o atacante quiser escolher (como os companheiros), que ficam espalhados numa grande área (raio de 12 metros do centro do alcance). Esses “atacantes” não passam de réplicas ilusórias incorpóreas que se movem independentemente uma da outra. Como elas se assemelham ao usuário e seus aliados, os mesmos podem se mesclar entre elas e fazer ataques surpresas contra os adversários que estiverem na área (perdem o valor da H na FD).

Entretanto, para cada ataque além do primeiro que uma vítima receber, ela terá direito a um teste de H para identificar o atacante no meio das réplicas e contra-atacar após o ataque do mesmo (reganhando seu valor de H na FD, mas apenas para aquele ataque que ele identificou).

A única forma de evita reste Jutsu é ficar fora da área do mesmo, mas o usuário poderá fazer esta mesma área andar para onde ele quiser (perderá sua ação e a área deverá está com seu centro afastado no máximo o alcance do Jutsu do usuário).

Kokohi no Jutsu

Técnica do Lugar Falso – Rank C
Exigências: GEN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por 10 x CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: varia com CC

Jutsu de Área. Esta técnica permite modificar a aparência de um objeto ou lugar (transformar um barril em uma mesa, ou um túmulo em um porão). Também pode ser utilizado para ocultar objetos ou lugares da visão das pessoas (entrada de um beco virar uma parte ou fazer sumir aquela porta).

Qualquer pessoa que passar pelo objeto ou local modificado deverá saber que algo não esta correto na situação antes de ser permitido um teste de H para enxergar além da ilusão. Não é possível cancelar a ilusão, a pessoa apenas saberá que há uma ilusão ali e o que ela esconde. Caso a pessoa nunca tenha visto o objeto ou local antes, ele não poderá suspeitar da mudança, não sendo permitido teste algum, caindo na ilusão.

Kokuangyou no Jutsu

Técnica da Jornada na Escuridão Negra – Rank A
Exigências: GEN 4 e CC 3
Custo: 4 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 24 metros

Jutsu de Área. Todos os inimigos na área são envoltos por uma escuridão sobrenatural que é capaz de cegar completamente as pessoas e tornar incapaz de perceber ameaças a tempo. Este Jutsu só afetará quem o usuário desejar dentro da área. É impossível escapar deste Jutsu, apenas saindo da sua área de atuação.

Mesmo estando fora da área, toda ela estará encoberta por uma densa camada de escuridão que luz alguma poderá penetrar, sendo impossível enxergar quem estiver dentro dela. Da mesma forma que estando dentro, o usuário poderá permitir que algumas pessoas vejam quem está dentro da área se assim desejar.

Este Genjutsu é considerado poderosíssimo e poucos são os que o possui (técnica utilizada pelo Primeiro Hokage). Uma pessoa cega tem seu movimento decaído pela metade, a não ser que esteja sendo amparado por outro personagem ou criatura. O personagem cego também sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas), além de H-2 em testes de Perícias que envolvam a visão.

Kori Shinchuu no Jutsu

Técnica Ardilosa que Afeta a Mente– Rank C
Exigências: GEN 2 e CC 2
Custo: 3 PC por 10 minutos
Duração: sustentável
Alcance: varia com CC

Excelente para atrasar, distrair ou cansar os oponentes. Esta técnica permite você fazer o alvo andar em círculos por uma pequena área, conferindo a vítima uma ilusão de que ele está andando em direção ao seu objetivo, e o faz ter vontade de cada vez continuar a andar mais e mais em direção a seu objetivo e apressarem o passo.

As áreas ilusórias colocadas na mente da vítima são as suas que você se lembra da região. A cada 10 minutos de

Jutsu a vítima poderá repetir o teste para tentar identificar o Jutsu e fazer o teste de CC para resistir ao mesmo. Caso identifique o Jutsu, a vítima perdurará nele por no máximo mais 10 minutos.

Magen: Jigoku Kouka no Jutsu

Ilusão Demoníaca: Técnica da Descida do Inferno– Rank B
Exigências: GEN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: varia com CC

É um Genjutsu que faz com que o oponente veja uma grande bola de fogo, que cai do céu e queima tudo. O inimigo imagina o calor e as queimaduras, sendo que nada disso é real. Nas primeiras duas rodadas, o oponente é totalmente paralisado pelo temor e nas seguintes irá correr ao máximo para escapar de seu destino ilusório. Se ele for atacado durante a paralisia, após receber o dano (apenas Armadura entra na sua FD), ele tentará escapar pensando que a bola de fogo gigantesca o está queimando.

Magen: Jubaku Satsu

Ilusão Demoníaca: Prisão da Árvore da Morte – Rank B
Exigências: GEN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: 3 turnos
Alcance: corpo a corpo

Na primeira rodada o shinobi desaparecerá da visão dos inimigos, na segunda rodada o oponente escolhido é preso por uma árvore e na terceira rodada o usuário será capaz de infligir um dano direto no pescoço do oponente (considere o ataque como sendo um sucesso decisivo e o alvo só terá direito a sua Armadura na FD).

Este Jutsu também pode ser usado apenas para prender o a vítima, que não poderá fazer nada até o Genjutsu terminar, recebendo ataque de todos que desejarem (ataques normais, mas a vítima só terá sua Armadura na FD).

Magen: Narakumi no Jutsu

lusão Demoníaca: Técnica da Visão do Inferno – Rank D
Exigências: GEN 1 e CC 1
Custo: 1 PC
Duração: variável
Alcance: varia com CC

O shinobi faz com que seu oponente tenha visões horríveis o que abre totalmente a guarda dele por uma rodada (sem H na sua FD). É um Jutsu eficiente quando se conhece as fraquezas emocionais da vitima, o que pode causar efeitos maiores dependendo de pessoa para pessoa (-1 de dificuldade no teste de CC para resistir ao Genjutsu e fica com a guarda aberta por duas rodadas).

Nehan Shouja no Jutsu

Técnica do Templo do Nirvana – Rank A
Exigências: GEN 4 e CC 3
Custo: 4 PC
Duração: variável
Alcance: raio de 100 metros

Este Jutsu leva um tempo para agir (são necessários três turnos para concentrar este Jutsu. Não é um Jutsu próprio para o combate). Quando o Jutsu começa os seus efeitos, a vítima poderá tentar identificar o mesmo com um bônus de +1 no teste de H e deverá fazer um Kai para cancelá-lo (sem necessidade de teste). As vítimas que forem afetadas cairão num sono profundo, onde nem mesmo dano físico conseguirá acordá-las (elas poderão queimar vivas, mas continuaram a dormir). Só é possível libertar uma vítima deste Genjutsu com Kai.

O usuário poderá determinar quem será afetado ou não pelo Genjutsu. Após ter sido liberado, o Jutsu durará um número de horas igual a oito menos a Resistência de cada vítima em horas. Ou seja, cada pessoa acordará no momento em que seu corpo for capaz de se recuperar do Jutsu. Este Jutsu terrível já foi utilizado algumas vezes para destruir vilarejos inteiros, fazendo os moradores serem carbonizados enquanto dormiam profundamente.

Suzu Senbo no Gengaku

Agulhas Sinetes da Ilusão– Rank D
Exigências: GEN 1 e CC 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros

Usando sinos em Senbos (agulhas) ao atacar (preparados previamente), pode-se distinguir pelo barulho dos sinos a localização das agulhas e evitá-las. Mas essa ilusão afeta a mente do usuário ao ouvir os sinos badalarem. Eles conferem a falsa impressão de que os sinos continuam badalando e que existem mais Senbons do que realmente existe.

Desta forma, os afetados pelo Jutsu receberão um ataque surpresa no próximo turno (sem o valor de H na FD), sem direito a resistir ao Genjutsu. Este Jutsu só funciona uma vez contra uma mesma pessoa durante aquele combate.

Utakata

Efêmero) – Rank C
Exigências: GEN 2 e CC 3
Custo: 2 PC por CC turnos

Duração: sustentável
Alcance: varia com CC
O Jutsu se inicia quando o oponente foca em uma das suas mãos que são o gatilho para o jutsu. A partir do momento em que ele cair no Jutsu, o usuário controla tudo que ele pode perceber. Uma das utilizações é justamente fazer o individuo lutar contra inimigos imaginários sem nunca descobrir que caiu no Genjutsu (dessa forma, nunca podendo se libertar por si só).
Mas o usuário pode ir além e trazer os medos da vítima a tona ou apenas infligir danos no mesmo através de tortura física ou ferimentos. O alvo perderá 1 pontos na Resistência por truno caso o usuário opte por esta tática.
Muitos que caem neste Jutsu podem lutar até a “morte” contra um inimigo que na verdade não existe e perdendo para o mesmo.

Ninjutsu – Kai

Liberar – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Jutsus defensivo. A técnica Kai permite você se proteger de Genjutsus, cancelando-o automaticamente. Este Jutsu pode ainda ser utilizado em uma vítima qualquer de um Genjutsu para tirá-lo do mesmo automaticamente (sem testes). Logicamente só é possível usar este Jutsu quando o usuário identificou que algum Genjutsu está sendo lançado nele e caso ele ainda possa agir naquela rodada, gastando sua ação para usar a técnica.

NINJUTSUS

Ninjutsu é qualquer técnica shinobi que não é uma ilusão ou físico, e que utilize pelo menos um dos 12 selos (existem aqueles que não requerem o uso dos selos). Shinobis especializados em Ninjutsus podem facilmente fazer grandes feitos impossíveis para outros shinobis, como conjurar animais, destruir florestas, ou mesmo criar copias de si mesmo. Também estão dentro dos Ninjutsus todas as técnicas que controlam os elementos efetivamente. Desta forma, Ninjutsu se resume a tudo que não seja um Taijutsu ou Genjutsu.

Devidos as constantes modificações e criações que sofrem, os Ninjutsus governam a grande maioria dos Jutsus. Eles são vários e praticamente infinitos. Existem aqueles que qualquer shinobi pode manipular, sendo praticamente um pré-requisito para que sejam shinobis, chamados de Ninjutsus Básicos. Existem ainda os Ninjutsus Gerais, que consiste nos Ninjutsus mais poderosos e que todos os shinobi das várias vilas podem aprender.
Entretanto, os Ninjutsus são tão específicos que são subclassificados em vários tipos. Um tipo comum são os Ninjutsus Elementais, que controlam algum dos cinco elementos base. Estes Jutsus costumam requerer um maior controle e gastam mais Chakra para serem feitos, entretanto seus efeitos costumam ser grandiosos. Ainda há os Ninjutsus Médicos, que são técnicas que consistem em curar as pessoas ou gerar efeitos espetaculares. São Jutsus incrivelmente precisos e que requerem um Controle de Chakra muito elevado.
Para usar um Ninjutsu é preciso apenas que o usuário gaste a quantidade mínima necessária para ativar o mesmo. Entretanto, alguns Ninjutsus precisam ser acertados num oponente. Nestes casos, para acertar o Jutsu, o shinobi deverá rolar uma FA igual a H + NIN + 1d (geralmente Jutsus em área). Existem ainda alguns Ninjutsus que dependem de arremessos ou de ataques físicos normais para acertar seus alvos. Nestes casos serão aplicadas as regras normais de ataque com Força ou Poder de Fogo.

Entendo quando é PdF e quando é NIN para determinar Alcance

Muita gente ainda tem dúvida de quando um Ninjutsu vai usar PdF ou NIN para atacar. Tentarei deixar isso claro de uma vez com as explicações a seguir. Primeiramente deve-se saber que existem Ninjutsus que geram efeitos simples ou pessoais que não necessitam ser “acertados”. Estes Ninjutsus não requerem teste algum, sendo apenas necessário

gastar Chakra para fazê-los.

Um Ninjutsu utilizará PdF (maior parte dos casos) quando o mesmo for "arremessado" em uma vítima. Ou seja, quando o personagem faz o Ninjutsu, ele gasta o Chakra para criar a energia que executará o Jutsu, mas ele ainda precisará acertá-lo em alguém. Para tanto, essa energia irá se mover do personagem até a vítima, como um projétil. Nestes casos, aplica-se o conceito de se "arremessar" o Jutsu em alguém. Por isso que se usa PdF.

Um Ninjutsu utilizará NIN quando o mesmo afetar uma área. Ou seja, o shinobi gastará o Chakra necessário para criar o Jutsu e depois precisará concebê-lo em algum lugar. O Jutsu não necessariamente viajará do personagem até a área que afetará, não sendo exatamente um projétil. Nestes casos ele usará NIN.

Agora atentem para o seguinte detalhe: o que foi dito acima **só vale para alcance**! Ninjutsus tem seu FA calculado como sendo H + NIN + 1d. Entretanto, alguns Ninjutsus precisam arremessar objetos para serem executados (Jutsus que envolvam coisas sólidas, que existem e que não serão criadas pelo Jutsu em si), onde nestes casos eles usaram a regra normal de cálculo de FA a partir de PdF. Da mesma forma, lembrar que outros Ninjutsus criam apenas energias danosas (*Rasengan*, por exemplo), sendo preciso o personagem se deslocar até a vítima e atacá-la com um ataque corpo-a-corpo normal (FA calculada com F).

Por fim, existe um Jutsu em particular que pode deixa a cabeça de muita gente maluca. Ele é o Katon: Goukakyuu no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica da Grande Bola de Fogo), o Jutsu clássico do clã Uchiha. Esse Jutsu já gerou polêmica no passado aos amantes de Naruto, mas hoje em dia sabe-se que ele cria uma enorme massa de energia que é arremessada da boca do usuário até uma vítima. Por mais que o Jutsu seja em área, trata-se de uma área "arremessada". Desta forma, seu alcance varia com PdF. Entretanto, por se tratar de uma energia em si, seu FA é calculado com NIN. Desta forma, não fiquem mais malucos quando lerem o Jutsu novamente.

Legenda:

- **PC:** Ponto de Chakra.
- **Corpo a Corpo:** alcance de um ataque comum.
- **Pessoal:** afeta o usuário e/ou gera efeitos próximo dele (precisa tocar alguém).
- **Alcance variável com…:** 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros. Quando a Característica em questão (PdF ou NIN)
- **Área:** raio – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- **Jutsu Defensivo:** são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.
- **Jutsu Armadilha:** é um Jutsu que é lançado num local específico e que somente é ativado quando algum alvo entra na sua área de atuação. Estes Jutsus geralmente precisam de algum material para armazenar o Chakra dentro de si e ativar a armadilha. Este Chakra de ativação perdurará até 1 hora, precisando ser renovado. Caso o usuário do Jutsu acrescente 2 pontos de Chakra extra ao Jutsu, a armadilha funcionará durante um dia inteiro.

NINJUTSUS BÁSICOS

Na quinta feira apresentamos as **regras para o uso de Ninjutus** no cenário de Naruto. Hoje conforme prometido trazemos os primeiros jutsus para o sistema, com a adaptação de **Felippe Melo**, que pode agora também ser acompanhada através do site **RPGONline**. São os ninjutsus mais básicos do mundo de **Naruto**.

Ayatsuito no Jutsu

Técnica de Prisão de Cordas – Rank D
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC

Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
É uma técnica que usa uma linha de náilon/aço para enrolar e prender o oponente, normalmente atiradas com o uso de Shurikens. O oponente deverá tentar escapar do Jutsu com um teste de H -1 (não é preciso atacar). Caso fique preso, deverá refazer o teste após um turno até escapar das cordas.

Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone – Rank E
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 1 PC por clone
Duração: 2 x CC turnos
Alcance: pessoal
Uma técnica básica ensinada na Academia. Faz com que o shinobi crie um clone seu ilusório. A cópia surgirá ao lado do usuário e não poderá se afastar demais do mesmo, mas ainda podendo se mover. Estes clones não poderão atacar ou mesmo causar dano em alguém, pois são apenas ilusões feitas com Chakra (não possuem matéria para tocar nas coisas). Sua maior utilidade é apenas para distrair ou confundir oponentes.
Para identificar se aquilo é um clone é preciso fazer um teste de CC. Alguém pode analisar no máximo sua Habilidade em clones. Portanto, muitos usuários costumam criar vários clones. A quantidade máxima de clones que o usuário é capaz de criar será igual a sua H + CC.

Fukumi Hari

Agulhas Escondidas – Rank E
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi atira de sua boca agulhas previamente alojadas com este Jutsu, usando-as em combate como uma ação livre. É uma técnica que permite ganhar um pequeno espaço de tempo para aplicar um ataque surpresa contra o oponente, ou escapar dele. O oponente tem negado a sua Habilidade na FA. As agulhas podem ser envenenadas e alojadas no pescoço sem causar danos ou problemas ao usuário.

Henge no Jutsu

Técnica de Transformação – Rank E
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 1 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Um shinobi pode transformar-se em outra pessoa ou um objeto, se escondendo ou enganando os outros. É difícil fazer uma transformação perfeita sem nunca ter visto o alvo ou ter ao menos uma foto, já que alguns detalhes nunca ficam certos. Para perceber uma transformação é necessário um teste de CC menos o CC do usuário (só faz o teste se for possível).

Kage Shuriken no Jutsu

Técnica da Shuriken de Sombra – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
Usando uma Fuuma Shuriken, o shinobi cria outra Shuriken ilusória por trás da anterior, enganando o inimigo (ataque surpresa). O inimigo perde sua Habilidade na FD contra a segunda Fuuma Shuriken e leva o dano separado das mesmas (ele poderá ou não escapar da primeira, mas a segunda o atacará com +2 na FA).

Kawarimi no Jutsu

Técnica da Troca da Substituição do Corpo – Rank E
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: deslocamento
Jutsu defensivo. Quando em perigo, o shinobi pode substituir seu corpo com algo, pondo-o no seu lugar e não se machucando. Normalmente se põe madeira com Henge no Jutsu transformado no shinobi, ou qualquer outra coisa. Somente funciona contra ataques físicos.
Fornece para o usuário +1 na FD para escapar do ataque. Se bem sucedido, ele se moverá seu deslocamento furtivamente e se esconderá automaticamente, gerando uma dificuldade de -1 para ser rastreado (impossível sem a Perícia).

Kakuremino no Jutsu

Técnica da Capa Mágica da Invisibilidade – Rank E
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
É um Ninjutsu básico onde o shinobi se camufla com uma capa, se confundindo com alguma parede ou solo. O mesmo ficará invisível até que se mova, sendo impossível de ser rastreado.

Kirigakure no Jutsu

Técnica da Névoa Escondida – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 1 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 15 metros
O shinobi cria uma densa camada de névoa ao seu redor. A névoa demora um turno para ser criada, e mais um turno antes de sumir, dando tempo para o shinobi que a criou fazer uma ação. Quando criada, todos na área da névoa devem refazer suas Iniciativas e ficarão sob o efeito de cegueira, como se estivessem lutando cegamente (isso incluiu o criador também). Um observador externo não conseguirá enxergar o que está acontecendo dentro da névoa.

Nawanuke no Jutsu

Técnica de Escapatória – Rank E
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Um Ninjutsu básico que permite ao shinobi desamarrar cordas. Confere +2 em testes para escapar de cordas.

Shunshin no Jutsu

Técnica de Movimento Rápido do Corpo – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: deslocamento
O shinobi desaparece e aparece rapidamente em outro lugar. Para mascarar a fuga, ele deixa névoa, areia, uma nuvem de folhas caindo ou algo do tipo. É um teletransporte de curtas distâncias e pode ser usado em combate para substituir deslocamentos, ou pegar adversários de surpresa.

Ninjutsus Gerais

Hoje estamos publicando a lista de Ninjutsus Gerais que já tinha sido publicada parcialmente. Resolvi então deletar a antiga postagem e postar uma nova com toda a lista de uma vez. Tá algo bem enorme, mas pelo menos tá completa. Se vocês sentirem falta de algum Jutsu, peço paciência. Os Jutsus como os elementais, de Areia do Gaara, Médicos e específicos dos Clãs terão listas próprias.

Bushin Bakuha (Réplica da Sombra Explosiva) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: 30 metros com raio de 3 metros
O shinobi cria inicialmente um clone de sombra, forçando o mesmo com o Jutsu a explodir próximo a um alvo, afetando-o. Cada vez que se faz este Jutsu ele explode apenas um clone por vez. O clone usado nesta técnica deverá está dentro do alcance do Jutsu. O ataque será feito com +5 na FA.

Chakra Kyuuin no Jutsu (Técnica de Absorção de Chakra) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 2 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
É uma técnica especial. O shinobi põe Chakra nas mãos para poder sugar Chakra ao tocar o oponente. Sempre que acertar um ataque no oponente (+2 de bônus na FA), o dano do ataque será aplicado no Chakra da vítima, que fluirá para o usuário curando seu próprio Chakra.

Chakra no Tate (Escudo de Chakra) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC

Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Jutsu defensivo. Muito utilizado por mestres de marionetes, que o armazena num braço mecânico e o libera com uma ação livre para se proteger dos ataques. Concede +4 na FD. Entretanto, um shinobi pode fazer este Jutsu no meio de um combate sem o braço mecânico, liberando o Chakra na sua frente para protegê-lo.

Daisan no Me (Terceiro Olho) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 2
Custo: 1 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
Com a areia, o shinobi cria um novo olho que pode ver qualquer coisa longe, flutuante. O olho pode se afastar do shinobi até o seu alcance máximo, mas terá o alcance visual de um olho normal. Devido ao seu tamanho, o olho é facilmente ocultável. Ele pode ser criado mesmo fora da visão do usuário (dentro de algum local, por exemplo), desde que seja possível para a areia fluir do usuário até o local designado.

Fuubaku Houjin (Formação do Método do Selo Explosivo) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Perícia Pergaminhos
Custo: 2 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
Jutsu armadilha. O shinobi prepara uma área previamente com quatro selos explosivos na forma de um quadrado e aguarda (quadrado de 5 metros de lado). Quem passar pela área ficará preso automaticamente, incapacitado de se mover. O usuário do Jutsu então poderá explodir os selos quando desejar, sendo que o mesmo deverá ficar parado mantendo a prisão enquanto quiser (dentro do alcance do Jutsu). É um ótimo Jutsu para se usar com parceiros ajudando. O Jutsu acrescente a explosão dos selos explosivos +4 na FA.

Gokan Sakusou (Distorção Confusa dos Cinco Sentidos) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: CC minutos
Alcance: varia com PdF
O shinobi joga uma Kunai com um selo explosivo especialmente carregado com este Jutsu (não é preciso criar o selo, apenas fazer com que ele exploda ao mesmo tempo em que o Jutsu é liberado). Uma densa nuvem de veneno se espalhará pela área da explosão (raio de 6 metros) e afetará a todos dentro dela, dificultando a coordenação motora das vítimas e causando um redutor temporário de -1 na H delas (teste de R para resistir).

Hyakkaryouran (Nuvem das Muitas Pétalas) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros
O shinobi libera no ar muitas pétalas de flores que rodeiam o alvo numa área. O usuário então se esconde dentro do Jutsu, impedindo a saída do alvo de dentro da área (mesmo que o usuário não tenha mais ataques, ele poderá atacar quem tentar sair do Jutsu). Enquanto estiver dentro do Jutsu, o alvo sempre será submetido a ataques surpresa (sem H na FD), com um bônus de +2 na FA. A não ser que ele faça um teste de H bem sucedido (uma para cada turno além do primeiro), ele não conseguirá entender como sair do Jutsu e nem como acertar o oponente, tendo que ficar preso no mesmo até o momento que terminar. Caso o usuário seja acertado, o Jutsu terminará.

Jibaku Bunshin (Clone de Argila Explosivo) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 12 metros
O shinobi cria um clone de argila que explode numa grande área, permitindo que ele escape nessa confusão. Bônus de +6 na FA

Jouro Senbon (Chuva de Agulhas) – Rank C
Exigências: NIN 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros
O shinobi deve possuir um guarda-chuva e várias Senbon. Depois de jogar o guarda-chuva no ar, esse objeto libera várias agulhas, machucando os oponentes. Com o seu Chakra, o shinobi guia as agulhas para que acertem os opoentes. Confere +2 na FA do ataque.

Kage Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Sombras) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e *Bunshin no Jutsu*
Custo: 4 PC por clone
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal
Kage Bunshin é uma técnica nível Jounin. Ela permite criar um clone que ande, fale, pense, e faça qualquer coisa normal. Este clone é feito com parte da sombra do usuário, sendo parte de sua alma. Desta forma, todas as experiências que o mesmo viver, o usuário assimilará quando este for cancelado. Além disso, é impossível distinguir um clone do verdadeiro shinobi.
Como faz parte da alma do usuário, o mesmo poderá compartilhar todos os seus Jutsus com o mesmo. Entretanto, o Chakra dos mesmos estará ligado ao Chakra do usuário. Sempre que os clones fizerem um Jutsu, eles consumiram o

Chakra do usuário. Entretanto, o clone pode usar o próprio Chakra gasto para ser criado e fazer um Jutsu, sendo cancelado logo em seguida.
A quantidade de cópias que o usuário é capaz de fazer está limitado apenas a quantidade de Chakra que ele possui. Cada clone será idêntico ao criador, mas terão um redor de -1 em todas as suas características e apenas 1 PV (ou seja, qualquer ataque os cancelará).

Kamaitachi no Jutsu (Técnica do Vento Cortante) – Rank C
Exigências: NIN 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi convoca uma lufada de ventos cortantes na sua frente que avança contra um oponente. Confere + 3 na FA.

Kanashibari no Jutsu (Técnica de Paralisia de Corpo Temporária) – Rank D
Exigências: NIN 1, CC 3 e Perícia Medicina
Custo: 2 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: varia com CC
Esta é uma técnica avançada que força uma pessoa ou animal (a partir do olhar) a ficar completamente paralisado por algum tempo. A vítima pode tentar resistir com um teste de R.

Kawara Shuriken (Shuriken de Telha) – Rank C
Exigências: NIN 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi levita telhas (ou tijolos, o que possuir o mesmo tamanho) e as joga no inimigo como se fossem shurikens. Confere +3 na FA.

Kazagaeshi (Retorno do Vento) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Vantagem Deflexão
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Jutsu defensivo. O shinobi pode cancelar qualquer ataque baseado em vento que venha ao seu encontro, podendo reutilizá-lo e transformá-lo num vórtice de ventos cortantes que avançará contra o oponente (similar a Vantagem Reflexão). O ataque retornará com a mesma FA contra o oponente e com o mesmo alcance.

Kazekiri (Corte de Vento) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 1 e Vantagem Deflexão
Custo: 1 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Jutsus defensivo. O shinobi utiliza de um vento cortante que cancelará qualquer ataque baseado em vento que venha ao seu encontro.

Kaze no Yaiba (Espada de Vento) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com CC
O shinobi conjura uma espada de vento que se controla sozinha e ataca o oponente. A espada não pode sair do alcance do Jutsu. A espada tentará atacar seu alvo uma vez por turno enquanto durar o Jutsu. Sua FA será igual a H + NIN + 1d + 2.

Kekkai Houjin (Método da Barreira Além da Batalha) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Perícia Pergaminhos
Custo: 3 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: cubo de 5 metros de lado
Jutsu armadilha. O shinobi coloca quatro selos explosivos ao redor de uma área quadrangular, que explodirão no momento em que alguém passar por esta área. Concede +4 na FA dos quatro explosivos.

Konbi Henge no Jutsu (Combinação da Técnica de Transformação) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e *Henge no Jutsu*
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O shinobi usa essa técnica para transformar outro ser (um animal, por exemplo) em algo diferente, unindo o shinobi a este outro ser. É o mesmo que fazer um *Henge* em algo e unir-se nesta transformação. Se o ser não deseja ser transformado, o Jutsu não acontecerá. Este ser poderá ser um parceiro animal ou um *Kuchiyose*, mas não poderá ser outro ser humano. O gasto de Chakra será de ambos.
A nova forma que ambos assumirão não poderá ser diferente em tamanho para o maior entre eles (se o *Kuchiyose* tem tamanho Enorme, então a nova forma também será de tamanho Enorme). Algumas novas características poderão ser adotadas no lugar de outras (trocar uma cauda por garras, por exemplo). Desta forma, as Características da "nova criatura" formada desta união serão calculadas baseadas no ser que possuir mais pontos distribuídos na sua ficha.

Kuchiyose no Jutsu (Técnica do Espiritualismo) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 2 e algum Pacto de Sangue
Custo: variável
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal
Permite que o usuário invoque um monstro para lutar ao seu lado. Antes mesmo de aprender o Jutsu, o shinobi primeiro precisa fazer um Pacto de Sangue com um único tipo de criatura. Depois de feito o Pacto, não é possível desfazê-lo ou conjurar outro tipo de criatura. É necessária uma seqüência simples de selos e o gasto de algumas gotas de sangue para poder fazer o Jutsu.
O gasto de Chakra neste Jutsu vai variar de acordo com o nível de poder da criatura que se está querendo trazer. Se um shinobi desejar convocar o Grande Rei da espécie com a qual tem o Pacto ele poderá fazê-lo, mas convencer a criatura a lhe obedecer é outra coisa. Os *Kuchiyose* são criaturas tão racionais quanto os seres humanos (às vezes menos, mas sabem distinguir as coisas), e fazer alguém mais poderoso e importante que você obedecê-lo não é um trabalho muito fácil. Para dificultar as coisas, as criaturas invocadas podem ser canceladas quando o shinobi desejar ou quando elas mesmas desejarem, o que pode gerar gastos de Chakra inúteis.
Desta forma, é comum que os shinobis convoquem apenas aqueles *Kuchiyose* com os quais tem mais afinidade e que conhece bem, além de serem de postos menos importantes e com nível de poder próximo do seu. Além disso, esta escolha premeditada ajuda o próprio personagem a evitar criar muitas fichas, pois ele deverá criar a ficha das suas invocações mais comuns.
Segue uma lista abaixo com o nível de poder das criaturas invocadas e quanto de Chakra gastar para convocá-las. O tamanho dessas criaturas será baseado nos valores das suas Características (um ser muito grande deverá ter muita Força e Armadura, por exemplo). Nestes casos, cabe ao Mestre e ao personagem serem racionais durante a criação das fichas modelo de invocações.
• Inexperiente (1 PC): 0 a 2 pontos;
• Novato (2 PC): 3 a 5 pontos;
• Praticante (4 PC): 6 a 9 pontos;
• Dedicado (6 PC): 10 a 14 pontos;
• Experiente (8 PC): 15 a 19 pontos;
• Mestre (10 PC): 20 a 24 pontos;
• Ancião (12 PC): 25 a 29 pontos;
• Rei (16 PC): 30 ou + pontos.
Ver maiores detalhes sobre os *Kuchiyose* no Pacto de Sangue.
Kuchiyose Rashoumon (Invocação do Portão Demoníaco) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e *Kuchiyose no Jutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
O shinobi convoca um portão demoníaco imediatamente a sua frente que serve como defesa absoluta contra todo e qualquer ataque. É praticamente impossível destruir esse Jutsu (o portão tem 6 metros de altura por 6 metros de largura, como se a área fosse um quadrado). Confere +5 na FD.
Kuchiyose Sanjuu Rashoumon (Invocação do Portão Triplo Demoníaco) – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 3 e *Kuchiyose Rashoumon*
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Usando a técnica *Rashoumon*, ao invés de chamar um portão de defesa, chama três, mais poderosos (estes terão 12 metros de altura e largura). Conferem +10 na FD.
Kuchiyose Tobidougu (Invocação das Armas Projéteis) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e Perícia Pergaminhos
Custo: 1 PC por arma
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi, com o auxílio de um pergaminho (de tamanhos variáveis de acordo com a quantidade de equipamentos que pode guardar), começa a liberar as armas que estavam postas nele, arremessando-as diretamente do pergaminho para o alvo. É necessário preparar o pergaminho com antecedência. Confere +2 na FA da arma que estiver sendo arremessada.
Kugutsu no Jutsu (Técnica da Marionete) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 2 e Perícia Marionetes
Custo: 2 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
O shinobi é um exímio artista manipulador de marionetes, usando-as como armas. Ele faz com que fios quase invisíveis de Chakra saiam das suas mãos e controlem a marionete a sua vontade e pelo tempo que desejar.
O usuário será capaz de controlar uma marionete (pequena ou média) para cada valor que possua em H. Para controlar uma marionete grande é preciso ter no mínimo F 2 e ela ocupará o espaço de duas marionetes normais para determinar a quantidade que o usuário consegue manipular. Cada uma das marionetes terá direito a ações simples (mover-se e atacar), ou o shinobi poderá optar por realizar ataques múltiplos com elas (vide regras normais). Elas poderão se mover dentro de todo o alcance do Jutsu, não podendo passar dele.
Ver maiores detalhes sobre marionetes em Equipamentos.
Meisai Gakure no Jutsu (Técnica de Ocultação da Camuflagem) – Rank A

Exigências: NIN 4, CC 2 e Perícia Prestidigitação
Custo: 4 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Com essa técnica é possível se esconder numa pedra, parede, chão, qualquer superfície, ficando invisível. Esse Jutsu funciona como uma camuflagem de um camaleão. É possível mover-se ao lado das paredes ou arrastando-se no chão sem ser notado, e o cheiro do corpo do shinobi é completamente apagado. O shinobi poderá até atacar alguém estando invisível, mas o Jutsu terminará no momento em que o ataque tiver sido feito. A única forma de encontrar o shinobi nessa forma é quando ele se move, pois ele pode produzir barulho que os oponentes conseguem ouvir, ou por algum meio de detecção de Chakra (algumas Linhagens Avançadas que podem ver o Chakra garantem invulnerabilidade contra este Jutsu).

Mikazuki no Mai (Dança da Lua Crescente) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 1
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Com sua espada, o shinobi cria várias cópias de si mesmo (ilusões de movimento), atacando no ponto cego do inimigo. Confere a todos os ataques físicos do shinobi um bônus de +5 na FA.

Nan no Kaizo (Modificação Amolecida) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 2 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Permite que o shinobi faça seu corpo maleável. Quando usada, o shinobi pode esticar e mexer qualquer parte do corpo em qualquer ângulo. O usuário poderá esticar-se em até 10 metros, podendo atacar a todos dentro deste alcance. Ele também poderá tentar agarrar um oponente com um teste de H. Se conseguir, o oponente só conseguirá escapar com um teste de F -2.

Ninpou: Choujuu Giga (Técnica Shinobi: Desenho da Imitação da Super Besta) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por criatura
Duração: até cancelar
Alcance: pessoal
O shinobi pinta sobre um pergaminho que ele deseja (geralmente criaturas simples, mas com garras afiadas), e com um selo ele dá vida à sua pintura, controlando-a a sua vontade. As criaturas funcionam como *Kage Bushins*, só que com formatos e características diferentes. Elas saltam prontas para o combate, investido contra seus oponentes imediatamente. O shinobi poderá criar no máximo um número de criaturas iguais a sua H. Estas criaturas simples são incapazes de usar Chakra e só possuirão 1 PV, sendo destruídas ao menor dos ataques (sua R sempre será 0). Características de cada criatura: F 2; H 2; R 0 (1 PV e sem Chakra); A 1; PdF 0; elas poderão ter algumas Vantagens comuns a animais, como Sentidos Aguçados ou mesmo capazes de voar (pássaros ou dragões). Entretanto, esse Jutsu é mais poderoso do que parece. O shinobi poderá preparar desenhos previamente em pergaminhos maiores, o que garantirá um maior poder para a criatura convocada. Para cada ponto de Chakra investido a mais no Jutsu em um desenho deste tipo, a criatura ganhará um ponto extra em alguma das suas características.

Ninpou: Doku Kiri (Técnica Shinobi: Névoa Venenosa) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
O shinobi solta uma nuvem roxa de veneno de sua boca com um raio de 6 metros. Com isso, ele ganha tempo para se esconder e ainda machuca o inimigo (camufla a fuga). A nuvem de veneno se dissipará rapidamente, mas todos aqueles afetados pelo Jutsu (mesmo parcialmente) sofreram um dano de -1 na sua Resistência durante cinco turnos (resistido com um teste de R).

Ninpou: Fuusajin (Técnica Shinobi: Vento da Poeira) – Rank D
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC
Duração: permanente
Alcance: varia com PdF
Jutsu armadilha. O shinobi controla o vento para que ele carregue uma nuvem de poeira até uma superfície, deixando-a escorregadia para quem passar por lá (ficará escorregadia por tempo indeterminado). Quem passar pela superfície terá que fazer um teste de Acrobacia ou perderá um turno. Perder o equilíbrio em grandes alturas pode ser mortal.

Ninpou: Gyorai Shin (Técnica Shinobi: Agulhas Torpedo) – Rank B
Exigências: NIN 3
Custo: 3 PC por 1 hora
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros
Jutsu armadilha. O shinobi prepara uma área com pregos e libera o Jutsu. Quem pisar na área fará com que os pregos escondidos avancem e causem um grande dano. Confere +4 na FA.

Ninpou: Hari Jizou (Técnica Shinobi: Espetos Guardiões do Submundo) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Jutsu defensivo. O shinobi faz com que seus cabelos cresçam espantosamente e o cubra como um manto. Logo depois, eles viram espinhos longos e afiados que o protegem da ação do inimigo e ainda o ferem. Confere +3 na FD contra o ataque recebido e +1d na FA dos espetos contra o alvo.

Ninpou: Iwa Nadare (Técnica Shinobi: Avalanche de Pedra) – Rank C
Exigências: NIN 2
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
O shinobi faz com que pedras caiam sobre o oponente, afetando uma área de 3 metros de raio e conferindo +2 na FA. Deve haver alguma estrutura rochosa alta por perto para poder funcionar.

Ninpou: Kuu no Tachi (Arte Ninja: Espada Longa do Céu) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
Usando seu dedo, o shinobi pode levitar sua espada ou qualquer outra arma. Ela pode atacar em uma investida aérea (confere +2 na FA, devido à precisão e a velocidade), como se tivesse sido arremessado pelo usuário, ou pode retornar a mão do shinobi.

Ranji Shigumi no Jutsu (Técnica do Modo Selvagem do Leão) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: 10 metros
Esta técnica expande o cabelo do shinobi de forma que ele poderá atacar (FA = F + H + 1d) ou agarrar alguém (teste de H -1; pra se livrar é preciso um teste de F -2). O cabelo do shinobi agirá com um membro extra e elástico, atacando uma vez por turno independentemente dos ataques do usuário.
Este Jutsu pode ser combinado com o Jutsu *Ninpou: Hari Jizou*, tornando o cabelo espinhento e acrescentando +1d na FA dos ataques do mesmo.

Rasengan (Esfera Espiral) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Foi inventada pelo Yondaime de Konoha, passada para seu mestre, Jiraya, que passou para Naruto. Usando o Chakra na mão e o fazendo rodar, o shinobi pode criar uma bola de Chakra. Quando ela acerta algo, essa coisa recebe uma espécie de soco e começa a girar. Ela é feita mudando a *forma* do Chakra, rotacionando-o. Confere +6 na FA do ataque. O alvo afetado pelo poder ficará atordoado automaticamente por duas rodadas sem direito a teste para resistir.

Senei Jashu (Mãos de Cobras de Sombra Escondidas) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: 10 metros
Criando cobras de seus braços, o shinobi pode agarrar ou atacar algo, como se esticasse o braço. Se agarrar o oponente (teste de H -1), o usuário poderá tentar estrangulá-lo com as cobras causando -1 na sua R por turno (o alvo pode evitar perder o dano com um teste de R por turno). Para se livrar das cobras, o alvo deve fazer por turno um teste de F -2.

Sennou no Jutsu (Técnica da Lavagem Cerebral) – Rank S (*Kinjutsu*)
Exigências: NIN 5, CC 3 e Perícia Manipulação
Custo: 5 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal
O shinobi implanta na mente de seu alvo um bloqueio mental que durará por anos, até ser cancelado ou o usuário morto. Este bloqueio isola parte das memórias do alvo que interessam ao usuário, por qualquer motivo. O alvo deve está imobilizado ou parado previamente para poder se fazer este Jutsu. Não é possível resistir a esse Jutsu.

Shisha Kuu'utsu (Decadência do Espírito Consumido) – Rank S (*Kinjutsu*)
Exigências: NIN 5, CC 4 e Perícia Conhecimento Shinobi
Custo: 5 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal
Este Jutsu traz de volta a vida os inanimados. Entretanto, estes seres são como mortos-vivos, não possuem realmente uma vida. Eles mantêm parte de sua memória de antes do Jutsu intacta, mas em geral sedem a uma fúria animalesca assassina, de acordo com o propósito do seu criador.
Estas criaturas podem se regenerar gradualmente, e se alguma parte do corpo for decepada poderá ser recolocada no lugar de origem e regenerada. Além disso, pode-se unir mais de uma pessoa num único corpo, além de qualquer outro objeto (como armas), criando uma verdadeira abominação. Se a criatura for criada a partir de um shinobi, ela poderá usar todas as técnicas que o mesmo sabia antes de ser transformado, mas não poderá aprender novas habilidades.

Demora-se uma hora para criar um corpo deste. Não é um Jutsu que deva ser utilizado em combate (fazer uma criatura em combate). A criatura durará até o quando o criador desejar, até ser destruída ou até o criador morrer.

Shishi Enjin (Formação de Batalha dos Quatro Fogos Violetas) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 3
Custo: 3 PC por hora
Duração: sustentável
Alcance: vide explicação

Depois que quatro shinobis que sabem este Jutsu formar um quadrilátero, uma barreira sela o espaço dentro dessa área, fechando por baixo e por cima (os shinobis devem distar entre si no máximo 20 metros). Para evitar fugas e ataques internos contra eles, criam outra barreira que protege os quatro por dentro. Esta barreira é praticamente indestrutível, onde cada shinobi que a compões confere a mesma +4 na FD (ou seja, FD = H + A + 16; onde os valores de H e A deverão ser os maiores dentre os quatro shinobis envolvidos). Além disso, qualquer um que tocar a barreira receberá um dano igual a FD do Jutsu (sem direito a H na FD, pois tocou deliberadamente na barreira).

Shoushagan no Jutsu (Técnica da Cópia Facial do Desaparecimento) – Rank B (*Kinjutsu*)
Exigências: NIN 3, CC 2 e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal

É uma técnica negra que remove o rosto de uma pessoa. Esse rosto pode ser usado como máscara pelo shinobi. Logicamente o alvo deverá está morto para pode se remover o seu rosto. A máscara durará o tempo que o shinobi desejar.

Shouten no Jutsu (Técnica Modificadora de Forma) – Rank S (*Kinjutsu*)
Exigências: NIN 5, CC 5 e Perícia Conhecimento Shinobi
Custo: 5 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal

É um Jutsu usado para clonar perfeitamente o usuário em um alvo qualquer, que deveria está anteriormente morto para poder receber o Jutsu. A consciência do usuário ficará ligada ao do corpo que o clonou enquanto o Jutsu durar, devendo permanecer parado e concentrado no que está fazendo.
Para utilizar esse Jutsu, o usuário deve gastar o Chakra necessário para fazer o mesmo e depois "doar" uma boa parte de seu Chakra para a duplicata, uma vez que ela não terá Chakra algum para fazer Jutsus. Depois disso, o corpo do sacrifício se modifica num clone exato do alvo, até mesmo sua Kekkei Genkai poderá ser utilizada, se tiver, e as armas que o alvo estava carregando no momento da duplicação. Ou seja, é como se o usuário fizesse outro "eu" idêntico a si mesmo, diferente apenas a quantidade de Chakra do mesmo. As habilidades do clone são limitadas a quantidade de Chakra que o original doou para que o clone fosse criado. Isso faz com que o clone seja incapaz de utilizar técnicas que demandam uma grande quantidade de Chakra.
Uma vez que o Chakra dentro do corpo acabar ou corpo sacrificado morrer por danos, o *Shoten no Jutsu* acaba e a verdadeira forma do sacrifício é revelada. Todas as informações que o clone obtiver serão passadas ao original no mesmo momento que ele as obter (já que suas consciências estão interconectadas).
Não há limite para a distância entre o usuário e o seu clone, desde que não seja uma diferença de países (42 quilômetros seria um possível alcance máximo).

Shuriken Kage Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Shuriken de Sombra) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e *Kage Bushin no Jutsu*
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: cone que varia com PdF

Similar ao *Kage Bunshin*, mas envolvendo shurikens. Várias shurikens são criadas copiando uma já existente. Todas são de verdade. A FA do ataque será igual a H + PdF + 1d + 5.

Souja Sousai no Jutsu (Técnica de Assassinato Duplo da Cobra Gêmea) – Rank A (*Kinjutsu*)
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo

Formando um selo com a mão do usuário e a mão do inimigo, essa técnica mata os dois (não há escapatória para nenhum deles, é morte na certa). O Jutsu só poderá ser feito se a vítima tiver sido agarrada previamente (teste de H -1), e se o usuário do Jutsu vencer num teste de H + 1d contra o oponente. Se o Jutsu for efetivo, o usuário e o alvo morrerão.

Soushouryuu (Dragão Gêmeo Levantando) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e Perícia Pergaminhos
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio que varia com PdF

O shinobi usa dois pergaminhos de conjuração, voando com eles em volta do seu corpo, invocando armas como foices, kunais, shurikens, e outras, que acerta toda a área ao seu redor. Os pergaminhos devem ser preparados com antecedência.
A FA do Jutsu para todos na área será igual a H + PdF + 1d + 4.

Soushuuha (Manipulação de Lâminas que Avançam) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC para cada 3 kunais
Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

Essa técnica permite que o shinobi direcione o uso de diversas kunais. O shinobi manipula 3 kunais por vez, mas pode aumentar a quantidade manipulada gastando-se Chakra adicional (máximo de 9 kunais). O Jutsu permite manipular a distância e a trajetória de qualquer kunai, onde todas as arremessadas podem acertar apenas um único alvo ou se separar e acertar tantos alvos quantos possíveis. Desta forma, o Jutsu permite que cada uma das três kunais manipuladas seja arremessada em um único alvo ou em três diferentes (uma kunai para cada um), sem gastos adicionais de Chakra.
Se uma kunai estiver sendo arremessada naquele momento por outra pessoa, o shinobi pode usar esse Jutsu para controlar sua trajetória (contando que ainda possua ações). Este Jutsu confere +1 na FA para acertar as kunais.

Tajuu Kage Bunshin no Jutsu (Técnica dos Milhares de Clones de Sombras) – Rank A (*Kinjutsu*)

Exigências: NIN 4, CC 3 e *Kage Bushin no Jutsu*

Custo: 5 PC por 100 cópias

Duração: 1 hora

Alcance: pessoal

O *Tajuu Kage Bushin* funciona de maneira similar ao *Kage Bushin*, mas, ao invés de criar uma cópia, serão criadas no mínimo 100 cópias. O talento individual de cada cópia é substituída pela quantidade. A quantidade máxima que o usuário poderá convocar será igual a sua R x 100 cópias.
As cópias feitas com esse Jutsu não poderão utilizar Chakra para nada. Desta forma, são incapazes de fazer outra coisa senão atacar os adversários em bandos. Cada 20 cópias geram um bônus de +1 na FA de ataque normal do usuário contra um oponente, sendo 100 cópias a quantidade máxima que poderá atacar um único oponente por vez (bônus de +5 na FA). Cada 20 cópias ocupam um espaço circular de 2 metros de raio.
Elas são incapazes de se defender, sempre recebendo os ataques feitos contra si. Desta forma, qualquer pessoa pode atacar mais de uma cópia por ação. É possível atacar um número de cópias por turno igual a H, isso sem contar ataques múltiplos.
Cada cópia possui apenas 1 PV, o mínimo necessário para existir. Como nos *Kage Bushins*, as cópias feitas com esse Jutsu assimilarão toda experiência que cada uma obtiver e cada uma delas é perfeitamente igual ao usuário, sendo impossível distingui-lo entre as mesmas.

Tanukineiri no Jutsu (Técnica do Sono Forçado) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 3

Custo: 2 PC por hora

Duração: sustentável

Alcance: corpo a corpo

O shinobi usa essa técnica para forçar o estado de sono em alguém (ou a si mesmo). É preciso tocar a vítima, que terá direito a um teste de R para tentar resistir.

Toomegane no Jutsu (Técnica Telescópio) – Rank A

Exigências: NIN 4 e CC 2

Custo: 3 PC por CC minutos

Duração: sustentável

Alcance: 10 quilômetros

Com uma bola de cristal especialmente preparada, o Hokage pode ver algo que acontece fora do vilarejo de Konoha. Só pode se concentrar em uma coisa de cada vez.

Utsusemi no Jutsu (Técnica de Projeção de Vozes) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC por minuto

Duração: sustentável

Alcance: varia com NIN

Usando o som, o shinobi projeta sua voz a uma grande distância, confundindo sua localização, pois a voz parece está em todos os lugares e em nenhum exatamente. Não é possível localizar o shinobi pelo som quando ele está utilizando dessa técnica.

NINJUTSUS ELEMENTAIS 1

A partir de hoje começamos a publicar a lista sobre os Ninjutsus Elementais. Pretendo dividir esta lista em duas partes, onde esta primeira se limitará a uma breve introdução e a lista de Jutsus baseados no elemento Terra e Vento. A próxima lista terá a continua destes Jutsus, envolvendo os elementos Fogo, Raio e Água. Também aproveito para anunciar que estou lançando o meu blog especializado em RPG. Lá também postarei textos sobre Naruto e outras coisas mais que eu inventei e continuo inventando para o mundo RPGístico. Não deixem de ir conferir o RPG do Cavaleiros!

Diferentemente da lista tradicional de Ninjutsus, a lista a seguir apresentará apenas os Ninjutsus feitos carregados com elementos. Estes Jutsus não possuem grandes mudanças em relação aos Ninjutsus normais no que se refere às regras. Entretanto, deve-se ficar claro que para poder possuir um Jutsu Elemental é necessário que o shinobi saiba controlar aquele elemento previamente. Tirando o elemento inicial que todo shinobi possui pré-disposição para controlar, qualquer outro elemento secundário só poderá ser obtido com a compra da Vantagem "Dominar Novo Elemento".

Os Jutsus Elementais geralmente possuem uma efetividade mais ofensiva que de suporte ou defensiva, mas existem as suas exceções. Desta forma, encontrar-se-á diversos Jutsu a seguir que aumentarão o poder ofensivo dos usuários. Além disso, todo Jutsu Elemental deverá ser feito com a utilização de selos, pois eles requerem um maior controle do Chakra por parte do shinobi.

Legenda:

- PC: Ponto de Chakra.
- Corpo a Corpo: alcance de um ataque comum.
- Pessoal: afeta o usuário e/ou gera efeitos próximo dele (precisa tocar alguém).
- Alcance variável com…: 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros.
- Área: raio – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- Jutsu Defensivo: são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

Doton: Dochuu Eigyo (Liberação da Terra: Projeção do Peixe Subterrâneo) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC por CC turnos

Duração: sustentável

Alcance: varia com NIN

O shinobi entra embaixo da terra, subindo e descendo sempre que quiser (ação livre), e se movendo sob a mesma até o alcance do Jutsu por turno. É possível fazer uma única ação de ataque surpresa por rodada contra uma vítima (sem H na FD), mas isso permite que uma vítima com ação preparada possa revidar.

Doton: Doro Gaeshi (Liberação da Terra: Destruição da Lama) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC

Duração: 2 turnos

Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. Depois de bater no chão, uma parede defensiva vai se levantar, protegendo o usuário e quem estiver atrás dela. Ao conter o ataque adversário, ela pode ser usada para esmagar o mesmo. Confere +2 na FD e na FA.

Doton: Doryou Dango (Liberação da Terra: Mausoléu de Terra) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 1

Custo: 3 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi consegue criar uma pedra a tirando do chão, que é jogada contra o inimigo com uma enorme força. Confere +4 na FA.

Doton: Doryuudan (Liberação da Terra: Projéteis do Dragão da Terra) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
O shinobi cria um dragão de terra que atira lama de sua boca contra o oponente. O dragão de terra não ataca e nem sai do lugar, apenas os projéteis de lama. Confere +3 na FA.
Doton: Doryuu Heki (Liberação da Terra: Parede do Estilo da Terra) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Jutsu defensivo. O usuário ergue um muro de pedra sólida que o defende de um ataque qualquer direto. Confere +4 na FD.
Doton: Doryuu Jouheki (Liberação da Terra: Barreira do Estilo da Terra) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC
Duração: permanente
Alcance: varia com NIN
O shinobi levanta uma barreira gigante de terra, alta o suficiente para proteger um vilarejo, para se proteger de ataques. Este Jutsu afeta permanentemente o ambiente, não tem duração. Cancelar esta barreira requer a mesma quantidade de Chakra que o usuário usou para criá-la (e saber usar o Jutsu). Confere +5 na FD contra qualquer ataque. O muro possui uma dimensão de 25 x 10 x 5 metros (comprimento, altura e largura).
Os danos localizados na barreira que ultrapassarem seu FD não a farão ruir por completo, apenas a parte afetada. A área do Jutsu pode ser aumentada a vontade por parte do shinobi, ele precisará apenas repetir o Jutsu ao lado do anterior.
Doton: Doryuu Taiga (Liberação da Terra: Correnteza do Rio de Lama) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
O shinobi cria um rio de lama que pode ter diversas utilidades, como paralisar algum inimigo. Se o inimigo cair no rio, ficará atordoado pelo número de rodadas que durar o Jutsu (teste de R para não ficar atordoado e poder tentar sair do Jutsu uma vez por turno com um teste de H -1).
Doton Kekkai • Dorou Doumu (Barreira de Terra • Prisão de Terra) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: corpo a corpo
Batendo suas mãos no chão, o shinobi envolve seus oponentes numa cúpula de terra (perdem sua ação naquela rodada por serem surpreendidos, ou até que o usuário volte a sua ação), que possuirá 3 metros de raio e uma FD igual a A + NIN + 1d + 4. Após uma rodada, o shinobi coloca suas mãos nessa cúpula e absorve o Chakra de quem está dentro com um FA igual a NIN + 1d + 2, sem possibilidade de defesa. Essa quantidade de Chakra será tirada do total dentro da cúpula, ou seja, o dano será divido igualmente entre os que estiverem dentro do Jutsu, e alimentará o usuário, recuperando sua própria quantidade Chakra.
Se alguém preso tentar quebrar a barreira por dentro ele terá que aplicar um dano único superior em pelo menos um ponto a FD da barreira, pois a mesma começará a se regenerar automaticamente usando o Chakra que está sugando (não incluso no que o shinobi absorve para si, apenas para efeito de descrição).
Doton: Iwa Yado Kuzushi (Liberação da Terra: Destruição da Cúpula de Pedra) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
Utilizando o poder da terra, o shinobi pode fazer com que pedras caiam do teto numa área de raio igual a 6 metros, fazendo o mesmo desmoronar e esmagando os inimigos. Confere +4 na FA.
Doton: Kurogane Karada (Liberação da Terra: Corpo de Ferro) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 4 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O shinobi utiliza um poder que molda seu corpo em uma pele de minerais altamente resistentes praticamente impenetráveis a tudo, conferindo um bônus de armadura na FD igual a +5.
Doton: Retsudo Tenshou (Liberação da Terra: Divisão da Palma da Terra) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea

Alcance: varia com NIN

Usando essa técnica, o shinobi pode fazer pedras caírem em cima do inimigo, sejam elas de um muro, do teto ou mesmo de outro Jutsu de terra, conferindo +3 na FA.

Doton: Shinjuu Zanshu no Jutsu (Liberação da Terra: Técnica da Decapitação do duplo Suicídio) – Rank D

Exigências: NIN 1, CC 1 e *Doton: Dochuu Eigyo*

Custo: 2 PC

Duração: instantânea

Alcance: corpo a corpo

O shinobi só poderá fazer este Jutsu quando ele já estiver previamente debaixo da terra. Saindo debaixo da terra, o shinobi enfia o corpo do inimigo embaixo da terra, deixando só a cabeça dele para fora e paralisando-o. Caso não esquive do ataque, o alvo só poderá fazer um teste de F -2 para se livrar do Jutsu no próximo turno. Se ele conseguir sair, só poderá agir no turno seguinte ao que saiu.

Doton: Yomi Numa (Liberação da Terra: Pântano do Submundo) – Rank A

Exigências: NIN 4 e CC 2

Custo: 4 PC por CC minutos

Duração: sustentável

Alcance: varia com NIN

Um pântano aparece, afundando tudo o que estiver sobre sua área (raio de 12 metros). O pântano é bastante amplo e sua profundidade é igual em toda a sua dimensão (área do Jutsu). As pessoas que afundarem no pântano deverão testar F -2 para evitar ficar presas. Caso não passem no teste, elas ficarão presas até a duração terminar ou serem retiradas com alguma ajuda. Este Jutsu pode ser utilizado em paredes, tetos e outras superfícies onde originalmente não se poderia.

Uma vez presa, é impossível sair do pântano sem ajuda, por mais forte que a pessoa seja. Quando a duração do mesmo terminar, o pântano permanecerá, mas não tragará ninguém mais para o fundo (obviamente o pântano em lugares inusitados como em um teto irão sofrer o efeito normal da gravidade).

Fuuton: Dai Kamaitachi (Liberação do Vento: Técnica do Grande Vento Cortante) – Rank A

Exigências: NIN 4 e CC 2

Custo: 4 PC

Duração: instantânea

Alcance: cone que varia com PdF

Trata-se de um Jutsu que explode uma grande quantidade de Chakra para poder avassalar uma área a sua frente com ventos cortantes extremamente poderosos. Confere + 5 na FA.

Fuuton: Daitoppa (Liberação do Vento: Grande Quebra) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC

Duração: instantânea

Alcance: linha que varia com PdF

Usando o vento, o shinobi faz com que os oponentes na área do Jutsu sejam empurrados para trás a uma distância igual ao final do alcance do Jutsu mais três metros adicionais (além de perderem sua próxima ação), e arrancará tudo que eles estiverem segurando no momento (teste de H -1 para impedir que as coisas saiam das suas mãos). Os pertences caíram próximos aos usuários, mas estes demoraram um turno para alcançá-los. Não causa dano.

Fuuton: Mugen Sajin Daitoppa (Liberação do Vento: Grande Poeira Infinita) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC

Duração: instantânea

Alcance: linha que varia com PdF

O shinobi inala uma grande quantidade de ar, e o expulsa de uma única vez, causando dano nos oponentes afetados e ainda os empurra até o alcance final do Jutsu mais uma distância de oito metros. Confere +4 na FA.

Fuuton: Renkuudan (Liberação do Vento: Projétil de Ar Rotatório) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi inala uma grande quantidade de vento e a libera de uma única vez na forma de uma esfera de vento cortante, com raio igual a 3 metros, que explode ao contato físico com qualquer coisa, cortando a tudo que toca. Confere +3 na FA.

NINJUTSUS ELEMENTAIS 2

Olá a todos os Leitores desta adaptação!
Como foi prometido, hoje trago a vocês a segunda parte da lista dos Ninjutsus elementais. Confiram abaixo a continuação direta da lista, começando pelos jutsus de Fogo (Katon), seguidos pelos de Raio (Raiton) e pelos da água (Suiton). Percebam que a lista de Jutsus de água é imensa e muito similar também, diferenciando-se apenas um Jutsu do outro pela forma como o mesmo é executado.

Goukakyuu no Jutsu

Katon: Goukakyuu no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica da Grande Bola de Fogo) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi inspira Chakra na sua boca jogando fogo nos inimigos sob a forma de uma grande redoma de chamas com raio de 3 metros e que avança em linha reta até seu alcance final. Confere +2 na FA. No clã Uchiha, quando um shinobi que consegue fazer essa técnica deixa de ser considerada uma criança.

Katon: Haisekishou (Liberação de Fogo: Cinzas Incendiárias) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC por CC turnos

Duração: sustentável

Alcance: varia com NIN

O shinobi cria um fluxo de cinzas incendiárias de sua boca que formam uma nuvem em suspensão (com raio igual a 3 metros). Por ser uma nuvem de cinzas, o Jutsu permanece no ar por certo tempo. Quem entra ou está na área dessa nuvem é queimado sob altas temperaturas com um bônus de +2 na FA.

A mesma pode ser movida ou redirecionada com um *Fuuton*.

Katon: Housenka no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica do Fogo Místico da Fênix) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi lança pequenas esferas flamejantes pela boca, podendo ainda colocar shurikens dentro das esferas de fogo (ação completa; ambos são lançados com a mesma ação de ataque), confundindo o oponente. Confere + 3 na FA.

Katon: Karyuudan (Liberação de Fogo: Projéteis do Dragão de Fogo) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 1

Custo: 1 PC por projétil (até H projéteis)

Duração:

Alcance: varia com NIN

O shinobi pode incendiar qualquer projétil que ele avistar, mesmo os seus próprios (basta ser utilizado após o lançamento dos projeteis). Este Jutsu não ataca ninguém, dependendo da efetividade de outros ataques. Ele funciona mesmo com projéteis lançados por outros Jutsus (os Jutsus ficarão com dano combinado), desde que estes não sejam feitos com outros elementos diferentes do fogo. Os projéteis devem está na área de alcance apenas quando o Jutsu é feito. Conferem +3 na FA dos projéteis.

Katon: Karyuu Endan (Liberação de Fogo: Projétil Inflamável do Dragão de Fogo) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi libera fogo pela boca em grande quantidade, o que voa até o inimigo na forma de um dragão em chamas vermelhas. Confere +4 na FA.

Katon: Kasumi Enbu no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica da Valsa da Névoa) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC por CC turnos

Duração: sustentável

Alcance: varia com NIN

O shinobi cria uma névoa inflamável, que confere +3 na FA e de raio de 3 metros, e que ficará em suspensão até algum agente externo a faça explodir. Se este agente for uma fonte de fogo comum (vela, tocha, chama qualquer do meio externo), ela explodirá causando seu próprio dano. Se o agente for outro Jutsu de fogo, os bônus de FA das duas técnicas serão somados para calcular o novo FA, mas a área da explosão ficará limitada ao da névoa.

A névoa poderá se mover para qualquer lugar por turno desde que dentro do alcance do Jutsu.

Katon: Ryuuka no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica do Dragão de Fogo) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 1

Custo: 2 PC

Duração: instantânea

Alcance: da corda

Uma rajada de fogo que sai da boca do usuário e percorre o caminho até o oponente através de uma linha, corda ou similar. É obrigatório que a linha esteja amarrada ao oponente de alguma forma e previamente. O Jutsu concede +3 na FA.

É impossível escapar deste Jutsu (somente usa A na FD), pois alvo estará amarrado com antecedência. Após o Jutsu ter sido feito, a corda será consumida e o alvo libertado.

Katon: Zukokku (Liberação de Fogo: Dor Intensa) – Rank A

Exigências: NIN 4 e CC 2

Custo: 4 PC

Duração: instantânea

Alcance: varia com PdF

O shinobi libera uma vasta onda de fogo a partir de seu corpo e que pode destruir tudo numa grande área. O Jutsu pode causar recuo em quem usa caso a pessoa não esteja bem seguro no chão. Confere +1d+3 na FA.

Gian

Raiton: Gian (Liberação do Trovão: Trevas Falsas) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O usuário libera de sua boca dois raios poderosos que partem em direção a dois alvos próximos. Confere +1d+3 na FA.

Raiton: Ikadzuchi no Kiba (Liberação do Trovão: Canino do Trovão) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi faz com que raios caiam do céu e atinjam o oponente. Deve ser usado um meio material metálico com ponta (uma espada, por exemplo), para poder convocar o raio. Confere + 4 na FA.

Raiton: Raigeki no Yoroi (Liberação do Trovão: Armadura de Trovão) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
O usuário usa eletricidade para criar uma armadura que o protege de ataques, conferindo +3 na FD. Quem tocar o usuário sofrerá uma descarga elétrica com +3 na FA.

Raiton: Raikyuu (Liberação do Trovão: Bola de Raio) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
Uma esfera de raio com raio igual a 3 metros é criada sendo depois jogada nos inimigos. Ela estraçalha com o chão aonde toca. Confere +3 na FA.

Raiton: Rairyuu no Tatsumaki (Liberação do Trovão: Tornado do Dragão de Raio) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 5 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: varia com NIN
Usando o Chakra do shinobi, um dragão de raio é formado. Ele captura o oponente pela boca, levando aos céus e desaparecendo liberando uma grande descarga elétrica (ergue o alvo o alcance do Jutsu acima do solo; aplicar danos por queda). Confere +6 na FA.

Baku Suishouha

Suiton: Baku Suishouha (Liberação de Água: Ondas de Colisão de Água) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 3
Custo: 4 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal
É um Jutsu que libera uma imensa quantidade de água da boca do usuário cobrindo toda a área onde está (raio de 200 metros com centro no usuário), conferindo +2 na FA. O Jutsu em si só causará dano nas vítimas quando ele é liberado, além de deixá-las atordoadas por três turnos caso caiam diante da primeira onda (teste de R para evitar ficar atordoado).

Mesmo que não fiquem atordoados, a quantidade de água é tão grande que a vítima pega no impacto inicial perderá completamente sua próxima ação, seja ela nesta ou na próxima rodada, para poder se recompor. Está água ficará na área até escoar, infiltrar-se ou evaporar-se completamente, independendo do usuário.

Suiton: Daibakufu no Jutsu (Liberação de Água: Técnica da Grande Cachoeira) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
O usuário cria uma força enorme de água que é jogada contra os oponentes. O Jutsu é criado exatamente a frente do usuário (com raio de 50 metros). A explosão de água é tão poderosa que deixa os oponentes afetados atordoados (teste de R para resistir). Confere +4 na FA.

Suiton: Daibakuryuu no Jutsu (Liberação de Água: Técnica da Grande Explosão) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 1
Custo: 4 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
Esse Jutsu só pode ser feito quando o alvo está dentro ou sobre a água. O usuário cria um redemoinho onde o alvo está (ataque feito com +5 na FA para acertar; não causa dano). Se for pego pelo Jutsu, deverá fazer um teste de R para evitar ficar atordoado, senão será tragado para o fundo da água.

A cada turno o alvo poderá tentar subir a superfície com um teste de Natação (somente se tiver a Perícia poderá tentar fazer o teste), com menos um de penalidade cumulativa pelo esforço para cada rodada além da primeira. O sucesso no teste faz com que o alvo suba a superfície e recupere seu fôlego, concedendo um novo teste de R para tentar se libertar do mesmo. Para cada rodada que o alvo ficar submerso, ele perderá -1 na sua R, causando a morte do

mesmo caso chegue a zero.

Suiton: Goshokuzame (Liberação de Água: Cinco Tubarões Comedores) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 3
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

O shinobi coloca sua mão na água depois de fazer os selos necessários, aparecendo tubarões sedentos por sangue que atacam quem estiver na água. Só funciona quando a vítima está em água (acima ou abaixo). Cada tubarão concede +1 na FA, podendo o Jutsu assim afetar até 5 pessoas.

Suiton: Hahonryuu (Liberação de Água: Destruição Torrencial) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 1
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

Esta técnica cria uma explosão de água gigante (raio de 6 metros) que parte da mão do usuário. Concede +4 na FA.

Suiton: Mizuame Nabara (Liberação da Água: Pântano de Água Pegajosa) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: varia com PdF

Usando este Jutsu, o usuário pode cuspir um fluxo de xarope extremamente pegajoso que cobre o chão e paralisa os oponentes no lugar (concede +2 na FA para acertar e afeta uma área de 6 metros de raio; não causa dano). Qualquer shinobi capaz de caminhar sobre a água pode evitar ser preso no xarope, mas precisa por Chakra nos pés antes de ser pego. O oponente preso só poderá sair do Jutsu quando a duração do mesmo terminar (isso não impede o mesmo de fazer Jutsus, pois apenas suas pernas estão presas).

Suiton: Mizu Bunshin no Jutsu (Liberação da Água: Técnica do Clone da Água) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 2 e *Bushin no Jutsu*
Custo: 2 PC por clone
Duração: CC minutos
Alcance: pessoal

O usuário cria um clone de água perfeitamente igual a si mesmo. Este clone será destruído com o menor dos ataques e retornará a sua forma de água. Ele tem uma maior interação com o meio que versões desta técnica mais fracas, mas estará limitado a não se afastar demais do usuário e nem poderá fazer Jutsus.

A quantidade de cópias que o usuário é capaz de fazer está limitada ao seu valor de R. Cada clone será idêntico ao criador (impossível distinguir clone de real), mas terão um redor de -1 em todas as suas características e apenas 1 PV (ou seja, qualquer ataque os cancelará).

Suiton: Mizu no Muchi (Liberação da Água: Chicote de Água) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Um chicote é criado com água que serve para atacar ou imobilizar os adversários. A própria água da atmosfera é usada para fazer o Jutsu. O Jutsu em si só cria o chicote, para acertar o alvo é necessário um teste de ataque normal. O chicote confere +1 na FA dos ataques.

Suiton: Mizu no Tatsumaki (Liberação da Água: Tornado de Água) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Jutsu defensivo. O shinobi faz um grandioso tornado de água erguе-se ao seu redor (raio de 1,5 metros e 6 metros de altura), protegendo-o contra ataques ao mesmo que investe atacando os oponentes (concede +3 na FA e na FD). Investir fisicamente contra este Jutsu é praticamente suicídio. Todos aqueles que forem atacados por este Jutsu deverão testar R para evitar ficarem atordoados por dois turnos.

Suiton: Mizukuri no Yaiba (Liberação da Água: Espada de Drenagem) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

É uma espada normal feita de água, condensando os vapores da atmosfera. Ela é praticamente sólida e pode cortar tão bem quanto qualquer outra espada. O Jutsu em si só cria a espada, para acertar o alvo é necessário um teste de ataque normal. Confere +1 na FA dos ataques.

Suiton: Mizurppa (Liberação da Água: Onda Violenta de Água) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

Com os selos certos, o shinobi libera de sua boca uma forte rajada de água que acerta um alvo. Confere +3 na FA.

Suiton: Suijinheki (Liberação de Água: Parede do Acampamento de Água) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC

Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Jutsu defensivo. Água sai da boca do shinobi e formando uma grande muralha vertical a sua frente, protegendo-o de ataques. Confere +4 na FD.
Suiton: Suikoudan no Jutsu (Liberação de Água: Técnica do Projétil do Tubarão) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
Uma coluna de água grande e pesada se levanta e atinge o oponente com grande pressão. Confere +4 na FA.
Suiton: Suirou no Jutsu (Liberação de Água: Técnica da Prisão na Água) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 3
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentáve
Alcance: corpo a corpo
O shinobi cria uma bolha de água. Se o inimigo for pego dentro dela, ele não pode fazer nada, a não ser esperar sua morte por afogamento. É necessário que o shinobi permaneça parado com a sua mão segurando o Jutsu, senão este se desfaz. Para evitar o afogamento, a vítima deve testar sua R por turno. Falhar uma única vez significa perder o controle da respiração, ou seja, a vítima não tem mais direito a teste, perdendo -1 em R por turno até se afogar.
Suiton: Suiryuudan no Jutsu (Liberação de Água: Técnica do Projétil do Dragão Aquático) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
Uma coluna de água se levanta na frente do usuário, ganhando a forma de um dragão, que parte para atacar o inimigo. Confere +1d+3 na FA.
Suiton: Suishouha (Liberação de Água: Destruição e Colisão de Água) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal
Um grande volume de água aparece do nada e ao redor do usuário, acertando os inimigos com grande força. Afeta uma área de 6 metros e confere +3 na FA.

HIJUTSUS

Os Hijutsus (todos Ninjutsus) são Kekkei Genkais obtidas a partir da fusão de dois elementos entre os cinco principais. A quantidade de Hijutsus é diversa e poucos clãs podem controlá-los. Entretanto, se dois clãs estiverem ligados pelo sangue de alguma forma, nada impede que ambos possam controlar o mesmo elemento.

A seguir segue uma lista contendo os Hijutsus que já foram apresentados no Anime/mangá de Naruto. Para poder ter um Jutsu da lista abaixo é preciso antes comprar a Vantagem *Hijutsu* para o elemento correspondente. É impossível para uma pessoa ter mais de um Hijutsu. Muitos outros podem ser criados pelo mestre e jogadores a vontade, desde que devidamente compatíveis com a realidade de jogo.
Legenda:

- PC: Ponto de Chakra.
- Corpo a Corpo: alcance de um ataque comum.
- Pessoal: afeta o usuário e/ou gera efeitos próximo dele (precisa tocar alguém).

- Alcance variável com…: 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros.
- Área: raio – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- Jutsu Defensivo: são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

Hyouton: Haryuu Muuko (Liberação do Gelo: Puma da Neve) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 1 e Hijutsu
Custo: 2 PC por puma
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi convoca um puma de neve para bater no oponente. Desfaz-se ao atacar. O Jutsu permite conjurar mais de um puma (aumentando a quantidade de alvos). Concede +2 na FA.

Hyouton: Hyouro no Jutsu (Liberação de Gelo: Técnica da Prisão do Gelo) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Hijutsu
Custo: 3 PC por CC turnos (após capturar o alvo)
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
O shinobi toca o chão, fazendo ergue-se blocos de gelo que congelam o que os tocar (tempo de congelamento igual à quantidade de rodadas que durar o Jutsu), paralisando a vítima. O Jutsu perseguirá sozinho o alvo por até três turnos, deixando o usuário livre para fazer qualquer outra ação.

Hyoton: Itsukaku Hakuegei (Liberação do Gelo: Baleia Branca de Um Chifre) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e Hijutsu
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: linha que varia com PdF
O shinobi cria uma baleia branca de gelo enorme que se joga sobre uma área grandiosa, destroçando tudo nela. Deve haver uma fonte de água grande da qual se possa criar a baleia.
Confere +4 na FA.

Hyouton: Kokuryuu Boufuusetsu (Liberação do Gelo: Tempestade Dragão Negro) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 1 e Hijutsu
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
O shinobi conjura um dragão negro, que surgi de trás do usuário e se direciona ao inimigo, machucando-o. Confere +5 na FA.

Hyouton: Makyou Hyoushou (Liberação do Gelo: Espelhos Demoníacos de Cristal de Gelo) – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 3 e Hijutsu
Custo: 5 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros
Essa é a técnica mais temível dos clãs que dominam a linhagem avançada do Gelo. O shinobi utiliza a atmosfera, ou a água próxima, condensando-a e criando vários espelhos, formando uma sala com 3 metros de raio. O shinobi entra num dos espelhos e confunde o inimigo, fazendo com que cada espelho tenha a imagem do shinobi. Assim ele sai, movendo-se tão rapidamente que é praticamente impossível de distingui-lo, dando a impressão que vários do mesmo shinobi estão atacando, enquanto que apenas um ataca. Os ataques poderão ser com qualquer método e ainda sim ficará impossível distinguir de onde vem o ataque.
Os oponentes só poderão escapar antes do Jutsu ter sido completado. Caso fiquem presos na arapuca, eles ficam confusos e presos até o Jutsu terminar (não paralisados, poderão se defender normalmente). Eles só podem evitar os ataques por puro instinto, pois é impossível dizer de onde virá o próximo ataque (todos os ataques serão considerados surpresa, cancelando a H na FD). É impossível contra-atacar, a não ser que o oponente iguale ou supere a velocidade do usuário do Jutsu.
Os espelhos podem ser quebrados caso atacados diretamente, seja por dentro do Jutsu ou por fora do mesmo, desde que o dano infligido ultrapasse os seus PV de uma única vez (só destrói um espelho). Se destruir um espelho, o oponente poderá escapar com um teste de Esquiva (se não puder fazer o teste então é melhor nem tentar). Cada espelho possui 20 PV e 3 de A para absorver o dano causado. Ele se regenera instantaneamente após ser atacado.

Hyouton: Rouga Nadare no Jutsu (Liberação do Gelo: Técnica de Avalanche do Canino do Lobo) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Hijutsu
Custo: 3 PC
Duração: instantãnea
Alcance: raio de 12 metros
Uma avalanche cai, e os pedaços de neve viram lobos de neve que atropelam os oponentes. Só funciona em montanhas ou regiões nevadas.
Confere +4 na FA.

Hyouton: Sensatsu Suishou (Liberação do Gelo: Morte por Mil Agulhas Voadoras de Água) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e Hijutsu
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Jutsu Defensivo. O shinobi cria agulhas de gelo que atravessam e ferem o oponente. O alvo deve está próximo do

shinobi quando ele faz o Jutsu. Muitas vezes se paralisa previamente o alvo para poder se fazer está técnica. Este Jutsu ainda pode ser usado defensivamente, como uma espécie de contra-ataque, cancelando o ataque do oponente. O alvo ficará atordoado por dois turnos caso não passe num teste de R. Confere +3 na FA.

Hyouton: Souryuu Boufuusetsu (Tempestade de Neve do Dragão Gêmeo) – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 2 e Hijutsu
Custo: 5 PC
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN

O shinobi usa seus braços para criar dois dragões negros, que se esticam e atacam com poderosas mordidas o oponente. Os dragões não saíram dos braços do shinobi e ficaram onde estão até o Jutsu acabar ou ser cancelado. Não é possível fazer outro Jutsu enquanto este esteja ativo. Confere +5 na FA.

Hyouton: Tsubame Fubuki (Liberação do Gelo: Adagas de Gelo) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 1 e Hijutsu
Custo: 2 PC por adaga
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

Adagas com três lâminas de gelo são criadas, e elas voam rapidamente na direção do inimigo, causando um bom dano. Mais adagas podem ser criadas pelo Jutsu para acertar mais alvos. Confere +2 na FA (cada adaga).

Mokuton: Jukai Kotan (Liberação de Madeira: Nascimento da Floresta Densa) – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 3 e Hijutsu
Custo: 5 PC
Duração: permanente
Alcance: raio com até 200 metros

Essa técnica foi desenvolvida pelo Primeiro Hokage de Konoha. O shinobi invoca uma floresta gigante, prendendo seus inimigos dentro dela. As árvores crescem num tamanho absurdo. Elas ficarão permanentemente no local onde foram convocadas, mas os alvos atingidos ficarão 5 turnos presos, completamente indefesos. Confere uma penalidade de -2 na FD dos oponentes dentro da área do Jutsu.

Mokuton: Moku Bunshin no Jutsu (Liberação da Madeira: Técnica do Clone de Madeira) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e Hijutsu
Custo: 4 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: varia com NIN

O shinobi cria um clone de pura madeira, que pode andar, usar Jutsus, mas ainda tem alguns galhos saindo do corpo. O alcance representa o quanto o corpo do clone pode se esticar para afetar seus alvos (o clone é considerado "elástico"). O clone terá 10 PV e 2 de A. O shinobi só pode controlar um por vez. No mais, ele é idêntico a um Kage Bushin.

Mokuton: Moku Shouheki no Jutsu (Liberação da Madeira: Barreira Grilhões de Madeira) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 1 e Hijutsu
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 3 metros na frente do usuário

Usando sua madeira, o shinobi cria uma defesa esférica que o protege de ataques e explosões.
Confere +4 na FD.

Mokuton Henge (Transformação do Elemento da Madeira) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 2 e Hijutsu
Custo: 2 PC por CC minutos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Esta técnica utilizará o elemento da madeira para produzir uma casca que envolverá o usuário e assumirá a forma da pessoa que se deseja transformar. Funciona como o Jutsu de mesmo nome, mas tem uma pequena finalidade defensiva fornecida pela maneira. Confere +2 na FD.

Mokuton: Shichuuka no Jutsu (Liberação da Madeira: Técnica da Casa de Quatro Pilares) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Hijutsu
Custo: 4 PC
Duração: permanente
Alcance: pessoal

Usando sua madeira, o shinobi cria uma casa (nada muito confortável, mas que pode abrigar até vinte pessoas). Considerem que a casa tem dois andares, alguns cômodos amplos e uma área plana de algo próximo a 450 metros quadrados (somando os dois andares). Tem a resistência de uma casa normal. Pode ser cancelada quando o criador desejar ou ele poderá deixá-la no local permanentemente.

Mokuton: Shichuurou no Jutsu (Liberação da Madeira: Técnica da Prisão de Quatro Pilares) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Hijutsu
Custo: 4 PC
Duração: permanente
Alcance: retângulo com 20 metros quadrados criado na frente do usuário

Usando sua da madeira, o shinobi cria uma prisão resistente que pode abrigar diversos inimigos, ou aliados exaltados (apenas prende os alvos, não paralisa ninguém). Só tombará se toda a sua resistência for destruída. A prisão possui 40 PV e 4 de A. O usuário poderá investir 1 PC por turno para curar completamente os PV da prisão.

NINJUTSUS MÉDICOS

A Arte Shinobi de Curar Ferimentos

Ninjutsus médicos são aqueles que servem para curar as pessoas, ou mesmo feri-las dependendo da situação. Estes Jutsus são de extremo grau de dificuldade para serem aprendidos e requerem que o Shinobi aprenda primeiramente a técnica de Controle do Chakra chamada Transferir Energia, além de cobrar sempre a Perícia Medicina.

Para se ter noção, geralmente se demora de seis meses a 3 anos para se formar um shinobi médico com conhecimentos básicos. A medicina shinobi possui muitas utilidades, não se limitando apenas para atender as situações dentro do combate. Muitos médicos shinobis se formam unicamente para atender casos locais nos hospitais da vila, preferindo ficar fora das situações de combate.

Existe ainda uma gama imensa de aplicações da medicina shinobi dentro de outros ramos específicos, como o estudo dos mortos (arte de extrema importância para os shinobis, uma vez que o corpo de um inimigo pode guardar mistérios a cerca da sua Vila de origem ou mesmo revelar fórmulas para copiar seus poderes únicos), estudo dos venenos e antídotos (sempre novos e mais letais venenos estão sendo feitos no mundo shinobi, o que gera a necessidade de saber como combatê-los ou mesmo reproduzi-los).

Seja como for, nem todos os Jutsus médicos foram apresentados em Naruto até agora e cabe ao mestre criar alguns novos para complementar a sua história. Abaixo segue a lista dos principais Jutsus médicos já apresentados.

Legenda:

- PC: Ponto de Chakra.
- Corpo a Corpo: alcance de um ataque comum.
- Pessoal: afeta o usuário e/ou gera efeitos próximo dele (precisa tocar alguém).
- Alcance variável com…: 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros.
- **Área**: **raio** – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- **Jutsu Defensivo:** são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

Chakra no Mesu (Bisturi de Chakra) – Rank C
Exigências: NIN 2, CC 4, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi concentra seu Chakra nas mãos como um todo, transformando-as numa espécie de bisturi que corta os órgãos internos da pessoa sem machucar a pele. É uma técnica que requer precisão e pode ser usada tanto para ataque como para tratar de ferimentos (fecha ferimentos automaticamente).

Concede +2 na FA e +1 em testes de Medicina para tratar de ferimentos.

Chikatsu Saisei no Jutsu (Técnica da Cura da Ressurreição e da Regeneração) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 4, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 5 PC
Duração: 1 hora
Alcance: pessoal

Quatro shinobis, depois de desenharem selos no chão de uma sala espaçosa, posicionarem-se de maneira correta e

colocar o Chakra preciso, fazem os selos certos e podem recuperar uma parte ferida do usuário usando um pedaço de seu cabelo. Essa recuperação é apenas regenerativa e para fazer ligações pequenas (um braço inteiro não pode ser regenerado). A ferida deve está num local onde há pele, ossos e músculos em toda a sua volta (ela pode colar membros, mas não pode fazê-los nascer).

Para o alvo ser regenerado por completo é preciso que todos os seus Pontos de Vida sejam curados. Este Jutsu cura 20 PV por hora de uso. Caso isto não seja o suficiente para regenerar o alvo por completo, o Jutsu terá que ser continuado por outros shinobis (pois ao final da duração do Jutsu o mesmo causará fadiga em quem o usou). Quando todos os PV do alvo forem recuperados, o Jutsu terminará e o alvo ficará completamente curado (mas ficará fadigado por um dia, precisando ficar em repouso).

Dokunuki no Jutsu (Técnica da Extração de Veneno) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 4, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 3 PC
Duração: 5 minutos
Alcance: pessoal

Essa técnica pode retirar qualquer vestígio de veneno de dentro do sistema circulatório da pessoa afetada. A vítima do veneno irá parar de sofrer mais danos, porém, também não ira recuperar os pontos perdidos até ser curado com um antídoto ou pelo corpo naturalmente, se possível.

O processo de extração do veneno demora um minuto para cada ponto de dano causado pelo veneno, e deve-se testar a H do usuário do Jutsu a cada minuto para efetivar a extração. Retirar o veneno do corpo de alguém é um processo doloroso e não pode ser feito todo de uma vez caso queira manter a integridade mental e física da pessoa.

Caso a duração do Jutsu termine, deve-se esperar de quinze minutos a meia hora para poder recomeçar o processo, senão a vítima perderá um ponto temporário de R por forçar a extração muitas vezes seguida (mesmo que a Característica que esteja sendo recupera seja a R).

Inyu Shometsu (Recuperação Secreta da Destruição de Machucados) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 5, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Usando o Chakra em todo o seu corpo (geralmente acompanhado de uma pílula do soldado), o shinobi acelera a sua recuperação celular. Cura até 20 PV instantaneamente.

Ranshinshou (Colisão Mental Caótica) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 5, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 4 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Mudando o Chakra na sua mão para um pulso de eletricidade, o shinobi pode confundir todo o sistema nervoso da pessoa atingida. Quando o oponente tentar mexer o braço direito, na verdade estará mexendo o pé esquerdo, ou seja, uma confusão total. A vítima receberá uma penalidade de -2 em todo e qualquer teste que fizer relacionado as suas funções motoras (mesmo andar irá requerer um teste de H -2).

A vítima pode tentar assimilar as novas funções do seu corpo fazendo um teste de H-2, e é preciso o gasto de uma ação completa para tal. Caso seja bem sucedida no teste, além de poder agir normalmente, a duração do Jutsu diminuirá em 1 turno (caso possua a Perícia Medicina, a duração cairá em 2 turnos).

Shikon no Jutsu (Técnica da Alma Morta) – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 4, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

O shinobi pode animar o corpo de um morto, mudando sua aparência (usando um Henge no Jutsu) e o controlando mentalmente. O Jutsu faz o coração bater por algum tempo, para enganar outros shinobis. É preciso tocar o corpo quando se vai fazer o Jutsu, mas depois o shinobi está livre para fazer o Jutsu em outro corpo se quiser. O limite de corpos que podem ser controlados assim é igual a H do usuário (ele compartilha suas vontades com cada um dos corpos).

Ele pode manipular os corpos a sua vontade e sem dá ordens diretas (basta apenas pensar). Para isso, os corpos não podem está distantes de si por mais de 100 metros. Se um deles sair deste alcance, o Jutsu será cancelado imediatamente. Considere o corpo morto como um Kage Bushin para situações de combate (a diferença é que o corpo não sente dor. Entretanto, o corpo só terá a Rx2 do usuário PV).

Shousen Jutsu (Técnica Mística da Mão) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 4, Transferir Energia e Perícia Medicina
Custo: 4 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Usando a mão (ou ambas, não importa), o shinobi pode recuperar qualquer parte ferida e de qualquer pessoa (inclusive de si mesmo). É preciso que o usuário toque quem ele deseje curar, permanecendo ambos parados enquanto o Jutsu durar.

O usuário curará 5 PV por turno de uso em alguém.

NINJUTUSUS DE AREIA

Os poderes do Sabaku no Gaara

Ninjutsus de areia são amplamente conhecidos em Suna e foram apresentados na série Naruto por meio do personagem Gaara da Areia. Até hoje só se conhece oficialmente o Gaara como manipulador da areia, o que faz todos pensarem que este é um caminho de Hijutsu (mais especificamente a fusão dos elementos Vento e Terra). Outros pensam que o elemento "Suna" nada mais é que uma variação de Doton, ou seja, o elemento da Terra. Isso se baseia no fato do Escudo de Areia do Gaara ser "aparentemente" vulnerável ao Chidori de Sasuke, o que segue a lógica do elemento mais forte e mais fraco (Eletricidade ganha de Terra).

Independentemente da forma como seja tratado no RPG em questão, os Jutsus de areia merecem um destaque especial e o Mestre deve pensar duas vezes antes de liberá-los para os jogadores. Além disso, é totalmente desaconselhado shinobis de outras vilas senão Suna o terem. Caso algum personagem de outra vila possua alguns desses Jutsus, aconselha-se que o mesmo possua a Desvantagem Má Fama ou Inimigo (nível 2, toda a Vila de Suna).

Legenda:

- PC: Ponto de Chakra.
- Corpo a Corpo: alcance de um ataque comum.
- Pessoal: afeta o usuário e/ou gera efeitos próximo dele (precisa tocar alguém).
- Alcance variável com…: 1 = 10 metros; 2 = 15 metros; 3 = 20 metros; 4 = 25 metros; 5 = 30 metros.
- Área: raio – Jutsus com forma esférica; cone – Jutsus de forma de um cone partindo do usuário até o alcance final (diâmetro do cone igual ao seu alcance final); linha – Jutsu que segue num retângulo reto a frente do usuário com alcance variável, espessura e altura igual a 3 metros.
- Jutsu Defensivo: são Jutsus que substituem ou melhoram a jogada de esquiva. Caso o shinobi não tenha agido ainda naquela rodada, ele poderá usar o Jutsu mesmo não sendo a sua vez, mas perderá a sua ação.

Gokusamaisou (Enterro da Prisão da Areia) – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 2

Custo: 3 PC

Duração: 5 turnos

Alcance: varia com NIN

O shinobi abre um buraco no chão arenoso, levando seu oponente para dezenas de metros abaixo da superfície, inutilizando qualquer movimento dele e esmagando contras rochas lá embaixo. Se o alvo for pego, ele ficará preso ao chão e começará a ser sugado para baixo. Demorará dois turnos para preparar o terreno para descer o alvo e mais três para alcançar a profundidade final e finalmente aplicar o dano (total de 5 turnos de concentração). Até lá o alvo poderá fazer o que conseguir com os braços, mas não é possível fugir do Jutsu com força bruta ou testes. O oponente deve voltar por si mesmo (é impossível voltar sem o uso de algum Jutsu). Lembrar que ficar soterrado deixa o alvo sufocado (o alvo deve fazer um teste de R por turno ou então perderá 1 ponto na sua R. Se a R chegar a zero ele desmaia inconsciente. Se ele ficar soterrado por sua R normal em turnos, morrerá sem ar).

Ryuusa Bakuryuu (Correnteza da Cachoeira da Areia Movediça) – Rank S

Exigências: NIN 5 e CC 3

Custo: 5 PC

Duração: instantânea

Alcance: área na frente do usuário com 60 metros de largura e 200 metros de comprimento
É quase igual ao Sabaku Kyuu, só que numa escala muito maior. Quebrando terra e pedra, o shinobi pode fazer mais areia. Depois de focar o poder, uma onda gigante cobre o campo de batalha. É impossível escapar desse Jutsu por terra, devido sua área descomunal. O dano é só aplicado uma vez, mas o alvo precisará ser bem sucedido num número de testes de R igual ao NIN do usuário para escapar do soterramento (um teste por turno). Confere +8 na FA (FD dos alvos apenas com o valor de A).

Sabaku Fuyuu (Areia do Deserto Flutuante) – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 2

Custo: 2 PC

Duração: 10 turnos
Alcance: pessoal
O shinobi pode fazer que um monte de areia flutue como uma nuvem, sustentando até 200 quilogramas. A nuvem desloca-se 10 metros por turno e só chega a uma altura de 20 metros.

Sabaku Kyuu (Caixão do Deserto) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
O shinobi faz com que areia levante do chão, prendendo o corpo do oponente completamente. Geralmente combinada com o Sabaku Sousou. O oponente não pode sair do Jutsu se for pego.

Sabaku Rou (Prisão do Deserto) – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e Sabaku Kyuu
Custo: 4 PC por 5 turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
Sabaku Rou é a versão melhorada do Sabaku Kyuu, só que maior e com menos chance do oponente escapar. O shinobi cria uma grande esfera de areia em volta do inimigo.

Sabaku Sousou (Funeral do Deserto) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN
Só pode ser usado quando o oponente está preso por um dos Jutsus de captura da areia. Quando tem o inimigo preso em sua areia, o shinobi a aperta com o seu Chakra, quebrando ossos e membros, estraçalhando o oponente. O Jutsu que o paralisar será cancelado.
Concede +8 na FA e a vítima só terá sua A na FD.

Sabaku Taisou (Funeral Imperial do Deserto) – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 3 e Sabaku Sousou
Custo: 5 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com NIN; área de 12 metros de raio
Bem parecido com o Sabaku Sousou, só que numa escala maior. Basta o oponente estar soterrado por areia que o Jutsu funcionará (o mesmo que cercado ou paralisado também). Este Jutsu afeta uma área inteira e não apenas um alvo.
Concede +12 na FA e as vítimas só terão a A na FD.

Shukaku no Hoko (Alabarda do Shukaku) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: 2 turnos
Alcance: pessoal
Ataque Absoluto Supremo. Está é uma técnica que convoca a mais densa lança feita de areia e minerais que se pode criar. Esta arma é então arremessada contra um alvo (deve-se fazer um ataque com PdF). Concede +5 na FA.

Shukaku no Tate (Escudo do Shukaku) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 4 PC
Duração: 3 turnos
Alcance: área de 3 metros de raio na frente do usuário
Defesa Absoluta Suprema. Para parar um ataque, o shinobi invoca uma forma física do Shukaku para defendê-lo, só que usando areia concentrada de minerais do fundo da terra. Concede +5 na FD.

Suna Bunshin (Clone de Areia) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantâneo
Alcance: pessoal
Esse clone é usado por um shinobi que controla a areia. Ele faz uma cópia de si mesmo, onde ela sofre os impactos no lugar dele, se despedaçando depois, permitindo que ele fuja (uma espécie de Kawarimi). Só funciona contra ataques físicos. Só pode criar uma cópia por vez. Concede +3 na FD.

Suna no Muya (Casulo da Areia) – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Depois de fazer os selos necessários, uma esfera de areia fica em volta do shinobi. A esfera é altamente resistente, e um ataque investido nela pode resultar num contra-ataque (estalagmites formam-se na superfície da esfera sempre que alguém entra no alcance do Jutsu, não dá para esquivar delas).
Concede +3 na FA e na FD.

Suna no Yoroi (Armadura de Areia) – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 3

Custo: 5 PC
Duração: até ser cancelado
Alcance: pessoal
Esta técnica envolve o corpo do usuário de uma fina, mas altamente densa camada de areia, protegendo-o de todo e qualquer ataque. O Jutsu cria uma crosta de areia com 15 PV, que recebe o dano ao invés do usuário. Se gasta muito Chakra para ser feita e qualquer dano feito a armadura deve ser consertado (1 PC para curar 5 PV da armadura. Só se pode curar até 3 PV por turno sem gastar ação, ou cura até 10 PV com uma ação completa).

Suna Shigure (Chuva de Areia) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN
O shinobi começa a levitar areia no ar numa área de 6 metros de raio, distraindo seus oponentes do verdadeiro ataque. Essa chuva também pode servir para transmitir Jutsus baseados em areia, levando em consideração o alcance deste Jutsu.
Para não serem distraídas, as vítimas em potencial devem fazer um teste de H -1 bem sucedido (Perícia Sentir Motivação cancela a dificuldade). Caso falhem, perderão a H na FD para o próximo ataque que receberem de quem quer que seja.

Suna Shuriken (Shuriken de Areia) – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF
Usando areia, shurikens são criadas e atiradas. Concedem +2 na FA.

Clãs 1

Clãs, Kekkei Genkais e Jutsus dos Clãs

Olá todo mundo!
Eita topicozinho esse pra dá o que falar. Pois é, depois de muita espera eu finalmente trago a última parte da adaptação, reexplicando sobre as Kekkei Genkais (abordadas no Naruto 3D&T VIII, com seus mais de 30 comentários), trazendo melhores explicações sobre os principais clãs e seus Jutsus únicos! Esqueçam o que falei no tópico anterior das Kekkei Genkais, pois o que está valendo é a partir deste. E aproveitem.

Cla Aburame

Vantagem Clã Aburame (1 ponto)
O clã Aburame, da Vila Oculta da Folha, é um clã quase que secreto, além de ser um dos menores clãs de sua Vila. Eles possuem umas das práticas mais estranhas no mundo shinobi: no momento do nascimento de um de seus filhos, eles fazem com que a criança entre em contato com insetos especialmente capazes de consumir Chakra, chamados de Chikkai, formando assim um pacto entre as espécies, gerando um mutualismo.
A criança, logicamente, crescerá para ser um shinobi e aprenderá a domar os insetos do seu corpo, tornando-os armas, enquanto que os insetos usam seu corpo como ninho e consomem diariamente parte do seu Chakra para viver. À medida que o Aburame vai aprendendo novos Jutsus relacionados com os insetos, ele ganha um maior domínio sobre

os mesmos.
O shinobi é capaz de dar ordens básicas aos insetos, desde que eles sejam capazes de cumpri-las. Eles podem pegar algo (em grupo, logicamente), apontar direções (eles possuem sentidos aguçados), levar o usuário a algum lugar específico. A imaginação é o limite para a utilidade dos mesmos. A complexidade da ação ditará o custo em Chakra que os insetos consumiram em troca. Desta forma, sempre que shinobi ordenar aos insetos algo, eles consumirão 1 de Chakra para fazer a tarefa. Se for uma ação prolongada, a mesma consumirá mais Chakra.
Os insetos podem voar 10 metros por turno e andar pela terra ou debaixo dela 5 metros por turno. Eles não se afogam, mas não podem entrar na água. Estes insetos são capazes de escavar apenas pequenos túneis onde só cabe uma única pessoa. Por fim, os insetos desta espécie possuem um faro aguçado. As fêmeas liberam um tipo de feromônio poderosíssimo que pode ser captado por machos da espécie num raio de um quilômetro.

ABURAME RYUU

Estilo do Clã Aburame

Ninjutsu: Kikaichuu no Jutsu

Técnica dos Insetos da Destruição – Rank C
Exigências: NIN 2
Custo: 2 PC
Duração: cinco turnos
Alcance: varia com PdF

Kikaichuu no Jutsu é uma técnica utilizada pelo clã Aburame. Depois de nascido, o clã oferece seus filhos para serem o ninho dos insetos em troca da utilização dos mesmos para combate. Os insetos podem ser utilizados para procurar o oponente e atacar o mesmo ou ser utilizado em outros Jutsus (vide a parte que fala sobre as Kekkei Genkais para maiores detalhes).
Usar esta técnica diretamente no combate propicia ao usuário liberar uma nuvem de insetos de seus braços que se prendem no alvo e consomem uma quantidade de Chakra igual ao que seria normalmente calculado para dano (FA igual a H+PdF+1d+1). Este Chakra sugado não vai para o usuário, ele é consumido pelos próprios insetos.
Estes insetos que atacaram ficarão consumindo Chakra da vítima por cinco rodadas inteiras ou até serem retirados (é preciso o gasto de uma ação completa por ataque do usuário para retirá-los completamente do corpo do alvo). Estes insetos ignoram qualquer armadura que o alvo possua, pois eles se moveram no corpo do alvo até encontrar pele para morder e sugar o Chakra.

Ninjutsu: Mushi Bunshin no Jutsu

Técnica do Clone de Insetos – Rank D
Exigências: NIN 1
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: pessoal

Este Jutsu funciona exatamente como um Kawarimi no Jutsu, mas, ao invés de utilizar algo próximo do shinobi, o mesmo utiliza insetos. Garante os mesmos bônus do Jutsu citado, ou seja, fornece para o usuário +1 na FD para escapar do ataque. Se bem sucedido, ele se moverá seu deslocamento furtivamente e se esconderá automaticamente, gerando uma dificuldade de -1 para ser rastreado.
Se o atacante acertar a cópia de insetos diretamente (com os punhos ou pés), deverá fazer um teste de H-1 para evitar ficar coberto pelos mesmos (que sugarão 1 de Chakra por turno até serem retirados).

Ninjutsu: Mushi Yose no Jutsu

Técnica da Reunião de Insetos – Rank E
Exigências: NIN 1
Custo: 1 PC por turno de convocação
Duração: uma hora
Alcance: raio de 1 quilômetro

Com essa técnica, os insetos que estiverem por perto numa boa área vão perto da mão do shinobi. Ele pode pedir para que os insetos façam qualquer coisa, exceto lutar. Para cada rodada que durar o Jutsu, mais e mais insetos serão convocados. O tempo de execução da tarefa pedida pelo shinobi não deve demorar mais que uma hora.

Ninjutsu: Mushi Kabe no Jutsu

Técnica do Muro de Insetos – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 2 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: raio de 3 metros

Jutsu defensivo. O shinobi usa seus insetos para que eles rodem em cima dele, protegendo-o de ataques. Aqueles que tocarem o muro diretamente perderão 2 PC, mesmo que ultrapassem a defesa do usuário.
Confere +2 na FD.

CLA AKIMICHI

Vantagem Clã Akimichi (0 ponto)

O clã Akimichi, da Vila da Folha, é um clã de tradição de sua Vila, e é um dos maiores (mas ainda não chega a ser tão importante como outros). Todos os integrantes homens de seu clã geralmente se tornaram shinobis e lutaram pela sua vila.

Uma característica que todos os membros deste clã possuem são os corpos “roliços” (eles são gordinhos), mas não tente chamá-los assim. Eles odeiam escutar que são gordos e podem ficar mortalmente ofendidos por serem chamados assim (pelo menos durante alguns minutos).

Entretanto, o fato deles serem gordos ajuda bastante na sua especialidade. Eles são detentores de um estilo próprio de Taijutsu e Ninjutsu que envolve técnicas que aumentam partes do seu corpo. Desta forma, eles usam o peso massivo que estas técnicas os propiciam momentaneamente para literalmente “esmagar” seus adversários.

Ver descrição dos Jutsus de Kekkei Genkais para saber mais sobre os Jutsus do clã Akimichi. Apenas membros do clã podem aprender estas técnicas.

Além disso, o clã Akimichi é famoso por seus comilões e ótimos cozinheiros. Por serem bons na manipulação de alimentos, associados com as artes medicinais de seus amigos do clã Nara, eles foram capazes de desenvolver pílulas de ração especiais conhecidas como Hyourogan. Estas pílulas possuem três colorações (verde, amarela e vermelha), onde cada uma libera um efeito especial para o shinobi, mas o custo é extremamente caro. As Hyourogan nunca devem ser vendidas e somente podem ser usadas pelos membros do clã Akimichi. Se um jogador desejar possui uma delas e for deste clã, o mestre só deverá líber um trio dessas pílulas por arco de História (não é por sessão!), quantidade essa não acumulável. Essa liberação também só poderá acontecer se os membros mais graduados do clã permitir que o personagem use as pílulas. Não é possível combinar os efeitos das pílulas (os benefícios da pílula mais poderosa sobrepujarão os da mais fraca).

Veja abaixo os efeitos das **Hyourogan**:

- Pílula verde: ao ingerir a pílula, o shinobi receberá bônus de +2 na F, R e A durante 3 turnos. Os Pontos de Vida e Chakra do shinobi aumentarão retroativamente e o gasto deles enquanto o efeito da pílula estiver valendo não retirará do valor original. Exemplo: Chouji ingere a pílula verde. Ele receberá os benefícios e fará um Taijutsu que retire 3 dos seus PV’s. Quando o efeito da pílula acabar, os 3 PV’s que ele perdeu para fazer o Taijutsu não serão descontados de seu valor original, uma vez que eles foram gastos com a energia adicional que a pílula o forneceu. Entretanto, se Chouji não fizer nenhuma ação enquanto a pílula estiver ativa, os PV e PC extras recebidos sumirão completamente. Ou seja, eles não curam os valores anteriormente perdidos pelo personagem. Após o efeito da pílula passar, o personagem perderá 3 PV como efeito colateral.
- Pílula amarela: ao ingerir a pílula, o shinobi receberá um bônus de +4 na F, R e A durante 3 turnos. As mesmas regras da pílula verde valerão aqui. Após o efeito da pílula passar, o personagem perderá 5 PV como efeito colateral e deverá ser bem sucedido num teste de R para evitar desmaiar.
- Pílula vermelha: ao ingerir a pílula, o shinobi receberá uma carga massiva de poder que acelerará o metabolismo de gordura do seu corpo acentuadamente (o mesmo perderá algo próximo de 20 quilogramas). Em troca desta perda de massa corporal, o personagem ganhará +8 na F, R e A e ignorará completamente todo dano que receber (o dano será aplicado, mas ele não sentirá nada, mesmo se chegar a 0 PV ou menos). O Chakra no seu corpo é tamanho que ele começará a fluir envolta do personagem na forma que represente seu estado de espírito e alma. Quando o efeito da pílula passar, o personagem terá seus PV zerados e cairá inconsciente. Ele terá apenas sua R normal horas de vida e precisará ser tratado imediatamente. Caso ele receba dano durante o efeito da pílula e seus PV cheguem a ficar negativos, ele deverá fazer um teste de R por hora para evitar morrer automaticamente (limite de tempo igual a R do personagem em horas). O efeito da pílula durará 3 turnos.

AKIMICHI RYUU
Estilo do Clã Akimichi
Taijutsu: Choudan Bakugeki
Bombardeio da Borboleta Bomba – Rank B
Exigências: TAI 3 e usar a Hyourogan vermelha
Custo: variável
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
Com a pílula Hyourogan vermelha do clã Akimichi, o shinobi que a ingeriu ganha um poder imenso (mas depois a morte dele é quase certa). Ao comer essa pílula, o shinobi fica 100 vezes mais forte e seu Chakra sai como se fossem asas de borboleta. O shinobi usa parte do seu poder adquirido e aplica um ataque com uma carga altamente concentrada de Chakra.
Confere na FA a quantidade de Chakra investido pelo usuário. Entretanto, custa o mesmo valor em PV do usuário.
Taijutsu: Chou Harite
Super Palma de Mão Aberta – Rank C
Exigências: TAI 2 e Baika no Jutsu
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
O Akimichi irá utilizar seu Baika no Jutsu e rapidamente colocar Chakra nas palmas da sua mão, esmagando o inimigo com as mesmas aproveitando-se da altura.
Confere +2 na FA. Pode ser usado imediatamente após o Baika no Jutsu com o gasto de uma ação completa (após o ataque ambos os Jutsus terminarão).
Taijutsu: Nikudan Sensha
Tanque de Carne Humana – Rank C
Exigências: NIN 2 e Baika no Jutsu
Custo: 2 pontos
Duração: variável
Alcance: 10 metros por turno
Depois de usar o Baika no Jutsu e virar uma espécie de bola, o shinobi sai rolando para machucar seu oponente. Qualquer ataque é inútil, já que o ataque só voltaria, pela gordura, que vira uma proteção. Confere +2 na FA e na FD quando o atacam nesta forma. Pode ser usado imediatamente após o Baika no Jutsu com o gasto de uma ação completa (após o ataque ambos os Jutsus terminarão). O Jutsu ficará ativo até acertar o oponente, ou até um limite de turnos igual a R do usuário (passando disso ele ficará atordoado – tonto – durante o número de turnos que ele passou do limite).
Existe ainda uma variação deste Jutsu chamada Nikudan Hari Sensha, onde o shinobi apenas acrescenta kunais ao seu redor antes de começar o Jutsu, virando assim uma bola de espinhos giratória gigante. Não se trata de um Jutsu novo, apenas um acréscimo de equipamento (este previamente preparado para isto) ao Jutsu. Nesta forma o shinobi poderá escavar o solo ou subir em plataformas muito íngremes, e acrescentará 1d ao dano final do ataque.
Ninjutsu: Baika no Jutsu
Técnica do Crescimento Múltiplo – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 1 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
É um Ninjutsu onde a pessoa aumenta o tamanho de seu corpo, podendo deixá-lo gigante. É um Jutsu exclusivo do clã Akimichi. Aumenta o tamanho do shinobi em uma categoria (de Médio para Grande). Ao aumentar de tamanho, as Características do usuário ficam modificadas: F+2; H-1; R+2; A+1; seu deslocamento passa a ser de 10 metros por ponto de H para 12 metros; o alcance dos ataques do usuário passa a ser de 3 metros; ele poderá manobrar armas maiores também sem dificuldades extras. Seus PV aumentam com a progressão, mas seu Chakra continua o mesmo.
Ninjutsu: Bubun Baika no Jutsu
Técnica do Crescimento Múltiplo Parcial – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Baika no Jutsu
Custo: 3 PC por CC turnos
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Os Akimichis conhecedores deste Jutsu são capazes de aumentar partes do corpo de forma a obter as vantagens do aumento de tamanho com menos penalidades. Este aumento de tamanho parcial garante F+2 no membro aumentado para realizar o teste que desejar. O membro ainda poderá ser usado como um escudo contra ataques, conferindo A+2 no lugar da F.
O membro poderá alcançar até 6 metros de comprimento e cobrir uma área equivalente a um escudo circular de 3 metros de raio.
Ninjutsu: Chou Baika no Jutsu
Técnica do Super Crescimento Múltiplo – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 3 e Baika no Jutsu
Custo: 5 PC por turno
Duração: sustentável
Alcance: pessoal
Funciona igual ao Baika no Jutsu, mas possui um potencial ainda maior para se crescer e alcançar proporções ainda maiores (o shinobi ficará com um tamanho colossal por algum tempo). Ao aumentar de tamanho, as Características do

usuário ficam modificadas: F+4; H-1; R+4; A+3; seu deslocamento passa a ser de 10 metros por ponto de H para 15 metros; o alcance dos ataques do usuário passa a ser de 6 metros; ele poderá manobrar armas maiores também sem dificuldades extras. Seus PV aumentam com a progressão, mas seu Chakra continua o mesmo.

Manter esta forma é algo muito cansativo e geralmente se gasta muito Chakra. Por isso é comum que se consuma a Hyourogan amarela antes de se fazer este Jutsu, para garantir o Chakra necessário por muito tempo.

CLA HYUUGA

Vantagem Clã Hyuuga (2 pontos)

O clã Hyuuga, da Vila da Folha, é um dos maiores, mais influentes e poderosos de sua vila. Ele tem sua origem nos primórdios da fundação da vila, sendo um dos clãs fundadores da mesma. Na época da fundação era um clã pequeno em relação aos dois maiores, mas foi ganhando seu espaço lentamente com disciplina e determinação. Hoje em dia é o maior clã dentro de Konoha, possuindo um bairro inteiro para as suas famílias. Possui muitos membros shinobis, sendo poderosos tanto militarmente quanto politicamente (seus membros mais antigos e aposentados do serviço de shinobi atuam como anciões em Konoha).

ESTRUTURA INTERNA

Devido ao seu alto grau de disciplina, os Hyuugas possuem cercas capacidades únicas. A primeira coisa a se destacar no clã é a sua organização interna. Existe dentro do próprio clã uma subdivisão em duas famílias: a Souke e a Bunke.

A Souke é conhecida por ser a família principal, ou a família primária. Eles são os regentes do clã perante a sociedade de Konoha e são eles que tomam todas as decisões políticas e militares importantes. Fazendo uma comparação a estruturas de poder, eles seriam algo como os nobres do clã. A Bunke é conhecida por ser o ramo secundário da família. É na Bunke que ficam os criados dentro do próprio clã, os peões de combate e os subservientes. Eles seriam algo como os vassalos do clã.

Por causa dessa divisão interna, o clã Hyuuga chegou a possuir algumas disputas internas pelo poder nos primórdios de sua fundação. Desta forma, para poder manipular os Bunke sem a possibilidade de haver problemas internos, a Souke criou um método de selamento amaldiçoado permanente ligado a mente dos membros da Bunke a fim de controlá-los. Este selo é feito na testa de toda criança da Bunke quando ela completa algo próximo de 3 a 5 anos de idade e jamais poderá ser tirado. Assim, toda vez que um membro da Bunke tentar agir de forma desonrosa, o membro da Souke desacatado poderá, com apenas um selo de mão, fazer o membro mal educado sentir dores de cabeças terríveis. Não há como se defender disso e a dor é tão intensa que paralisa completamente a vítima. Esta maldição é tão poderosa que, se assim desejar, o membro da Souke poderá matar o membro da Bunke.

Em termos de regras, o Hyuuga que for da Bunke ganhará uma Maldição pesada (Desvantagem Maldição: Bunke), mas que fará o custo para ser Hyuuga diminuir em apenas 1 ponto. O membro da Bunke conseguirá resistir a tortura mental durante no máximo o dobro do seu valor de R turnos seguidos (mínimo de 1 turno). Ele ficará completamente paralisado enquanto estiver sendo torturado. Um Souke pode torturar apenas um Bunke por vez. Ele não gastará nada para fazer a tortura, mas precisará fazer uma ação completa para tal (requer concentração).

CAPACIDADES ÚNICAS -

O clã Hyuuga é um clã de poderosos e dedicados lutadores de Taijutsu, que possuem um estilo próprio conhecido como Jyuuken. Devido a fama de possuir o mais poderoso Estilo de Taijutsu e por seus fortes shinobis, o clã é amplamente conhecido no mundo inteiro (todos os membros do clã possuem a Vantagem Boa Fama automaticamente).

Outra característica marcante nos Hyuuga são os olhos. Sua retina é algo único e visivelmente perceptível. É a marca dos Hyuuga, o que os torna facilmente identificável. Seus olhos são de uma coloração lilás bem clara e eles não possuem íris alguma. Desta forma, todos os Hyuuga possuem o mesmo olhar peculiar (seus olhos conferem aos Hyuuga a Desvantagem Maldição leve: Marcado, pois todos que verem os olhos de um Hyuuga o identificarão automaticamente).

Mas os olhos dos Hyuuga não se limitam a ser apenas uma marca chamativa. Neles reside o poder da linhagem avançada **Byakugan**, também conhecida como “Olhos Brancos”. O Byakugan é um poder único que fornece ao seu usuário a capacidade de enxergar o Chakra de uma pessoa, além de uma série de benefícios que serão listados abaixo. Entretanto, para receber todos os benefícios do Byakugan, o shinobi precisará ativar o seu poder (requer uma ação padrão), sendo necessário gastar 1 de Chakra para cada 3 turnos por ponto de Resistência:

- Visão telescópica e 360º: sua capacidade de visão ultrapassa o limite humano podendo focar em objetos que seriam antes impossíveis. Seu limite de visão é de 1 quilômetro, no qual se pode focalizar tudo neste raio de ação como se estive ao lado do objeto. Entretanto, o objeto ou coisa observada será visto como se o usuário estivesse encarando-o de onde está, na mesma posição na qual se encontra, e não de um ângulo completamente diferente da sua visão. Além disso, o Byakugan possibilita que o usuário enxergue tudo a sua volta num ângulo de 360°.
- Visão de Raio-X: sua visão possui a grande capacidade de atravessar objetos sólidos e pessoas, o que lhe permite ver os Tenketsus (são os pontos espalhados por todo o corpo do ser vivo por onde é liberado o Chakra consumido) e as linhas de Chakra do corpo humano. Esta visão é pré-requisito para a utilização das técnicas especiais do clã Hyuuga, o estilo Jyuuken. Seu limite de raio-X é 10 metros, logo você não conseguira enxergar muita coisa além dos 10 metros.
- Visão Aguçada: quando ativado, o Byakugan fornece ao usuário a Vantagem Visão Aguçada.
- Ver Chakra: o usuário não apenas vê os tenketsus, também pode observar o Chakra dos oponentes e Jutsus, e como eles se comportam. Isso é útil para várias aplicações, como descobrir se selos estão ativados, se pessoas estão sob efeitos de Genjutsus, como parar certos Jutsus ou equipamentos a base de Chakra, dentre outras aplicações.

A visão perfeita dos usuários do Byakugan só possui uma falha. Na sua visão de 360° há um ponto cego de 15º que vai direto a base da sua espinha. Este ponto cego é o único defeito do Byakugan e é desconhecido por pessoas de fora do seu clã (até mesmo algumas pessoas do clã desconhecem este fato, só notando tardiamente).

Para achar o ponto cego do Byakugan é necessário ficar dois turnos completos e sem ser interrompido observando o Hyuuga se esquivar de ataques em área ou múltiplos projeteis (mínimo de dois ataques à distância com vários projéteis em cada ataque). Então, rola-se um teste de Habilidade. Falhar invalida a procura completamente, tendo que ser recomeçada do zero.

Os Hyuugas que forem atacados no seu ponto cego perderão o seu valor de Habilidade na FD.

HYUUGA RYUU

(Ver Taijutsus do Estilo Jyuuken)

CLA INUZUKA

Vantagem Clã Inuzuka (1 ponto)

O clã Inuzuka, da Vila Oculta da Folha, é um pequeno clã dentro da sua vila. Os Inuzuka entraram recentemente em Konoha, ainda sendo poucos numerosos. Entretanto, eles já possuem uma força militar importante dentro da vila, principalmente no que diz respeito a shinobis rastreadores.

Este clã é conhecido por possuírem ligações com os cães, usando-os como parceiros. Além disso, eles se vestem de forma bem “selvagem”, usando roupas com muito couro animal (características que herdaram de seus tempos como tribo isolada de caçadores). Uma coisa que todos os Inuzuka possuem também são tatuagens vermelhas em suas faces, as quais eles têm muito orgulho de possuir, mas que os tornam facilmente identificáveis (Desvantagem Maldição leve: Marcado).

Desde cedo, em torno dos 6 ou 7 anos, os jovens Inuzukas recebem um animal canino para treinarem como parceiros animais (mesmo que o Inuzuka no fim não se torne um shinobi, ele também possuirá um parceiro animal). Lobos e cachorros são os mais comuns, mas de outras espécies são possíveis (desde que caninas). Além disso, devido

a sua proximidade com o mundo dos cães, o shinobi acaba por desenvolver a Vantagem Faro Aguçado (vide Vantagem com mesmo nome para maiores detalhes).

A relação do Inuzuka com o seu animal é de extremo afeto e companheirismo. Eles farão praticamente tudo junto e nunca desejarão se separar um do outro. Devido essa ligação afetiva e por um motivo que os próprios Inuzukas ainda não entendem muito bem, seus animais acabam crescendo muito, chegando ao ponto de ser possível montar em cima de um deles como se fossem cavalos. Além disso, seus parceiros possuem uma vida muito mais longeva do que a de qualquer outro animal da sua espécie, podendo chegar a praticamente 40 anos!

A relação do Inuzuka com o cão em combate é a mesma que entre duas pessoas que compartilham a Vantagem Parceiro de nível 2. O cão terá uma ficha feita com a mesma quantidade de pontos que o shinobi e poderá possuir os Taijutsus exclusivos do clã, assim como o seu dono.

INUZUKA RYUU

Estilo do Clã Inuzuka

Taijutsu: Dynamic Marking

Marcação Dinâmica – Rank D
Exigências: TAI 1
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: raio de 3 metros

Este Jutsu só pode ser aprendido pelo parceiro animal do Inuzuka. Utilizando-se de sua urina, ele demarcará uma área em todos os oponentes que atingir. Caso acerte, a urina impregnará o alvo com um forte cheiro que pode ser facilmente seguido pelo Inuzuka (+2 em testes de rastrear; rastrea automaticamente caso o shinobi possua a Perícia Sobrevivência; em combate ignora o defeito cego contra as pessoas marcadas).

Taijutsu: Garouga

Canino do Lobo Duplo – Rank B
Exigências: TAI 3 e Tsuuga
Custo: 3 pontos
Duração: instantânea
Alcance: linha que varia com o dobro do deslocamento do shinobi

Esta é uma das técnicas supremas do Clã Inuzuka. O shinobi e seu companheiro primeiro utilizarão o Dynamic Marking ou outra substância para poder localizar seu oponente pelo cheiro. Após isto, ambos irão utilizar o Inuzuka Ryuu Chinjuu Konbi Henge para se transformar em um enorme cachorro de duas cabeças.

Ao se completar a transformação, a criatura estará pronta para realizar o Garouga. A técnica é tão poderosa que ondas de choque serão criadas e são tão mortais quanto a técnica em si, devido ao tamanho da criatura. O alcance das ondas de choque é de 6 metros ao redor do ataque.

Confere +6 na FA.

Taijutsu: Gatsuuga

Canino Perfurador Duplo – Rank C
Exigências: TAI 2 e Tsuuga
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: linha que varia com o deslocamento do shinobi

Gatsuga é uma das técnicas supremas do estilo de luta Jushin Bushin. É uma forma aprimorada do Tsuuga. Para fazer este Jutsu, o dono e o animal (transformado no dono) deverão atacar ao mesmo tempo usando este Jutsu.

Confere +4 na FA (o ataque do shinobi e seu cão serão considerados um só).

Taijutsu: Tsuuga

Canino Perfurador – Rank D
Exigências: TAI 1
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: linha que varia com metade do deslocamento do shinobi

O Inuzuka irá começar a girar e se jogar em direção a seu oponente, desde modo se aproveitando de sua grande velocidade, o Inuzuka consegue atacar os inimigos de todos os ângulos se tornando um verdadeiro moedor de carne.

Confere +2 na FA.

Ninjutsu: Inuzuka Ryuu Chinjuu Konbi Henge: Soutou Rou

Transformação do Estilo da Besta Rara Inuzuka: Lobo de Duas Cabeças – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 2
Custo: 3 PC por turno (máximo igual a R do shinobi turnos)
Duração: sustentável
Alcance: pessoal

Esta técnica é um dos Ninjutsus supremos do clã Inuzuka. Ela fundirá a mascote e o dono através de um Henge combinado, transformando ambos em um mítico cachorro imenso e de duas cabeças (ambos devem está lado a lada na hora da transformação).

Esta fusão conferirá os seguintes bônus ao Inuzuka: F+4; H-1; R+4; A+3; seu deslocamento passa a ser de 15 metros por ponto em H; o alcance dos ataques do usuário passa a ser de 6 metros; ele ganhará garras e presas que conferem +2 na FA de seus ataques.

Ninjutsu: Juujin Bunshin

Clone do Homem Fera – Rank D
Exigências: NIN 1 e CC 1
Custo: 2 PC
Duração: até cancelar ou o cão ficar fora de combate

Alcance: pessoal

É uma técnica utilizada pelo clã Inuzuka. O shinobi fornecerá uma pílula do soldado ao seu cão que aumentará o fôlego e a resistência do animal. Logo após, o shinobi o transformará em uma copia exata de si. Desta forma, o animal poderá imitar e realizar quaisquer técnicas do clã Inuzuka que o dono também possua.

No caso do Inuzuka, o mesmo poderá utilizar a técnica para se transformar numa copia exata de seu companheiro animal, ganhando as vantagens óbvias como faro e audição apurada. As Características do animal não mudarão, apenas a sua aparência.

Ninjutsu: Shikyaku no Jutsu

Criatura de Quatro Patas – Rank D

Exigências: NIN 1 e CC 1

Custo: 1 PC por CC turnos

Duração: sustentável

Alcance: pessoal

Esta técnica permite o Inuzuka ganhar mais atributos caninos, tornando-se extremamente mais ágil e rápido. Confere +1 em H enquanto o Jutsu durar.

Em breve você cairá no meu Genjutsu. Aguarde...

Clãs, Kekkei Genkais e Jutsus dos Clãs

Olá para todos! Pois é, prometi e estou cumprindo. É hora de lançar a continuação das explicações a cerca das Kekkei Genkais e seus Jutsus Específicos. Hoje temos alguns clãs dos mais desejados pelos leitores, como o Uchiha e o Kaguya (que não tinha no texto anterior). Desta forma, espero que todos apreciem a leitura.

Com esse texto terminamos as adaptações de Naruto 3D&T. Algumas coisas ficaram faltando, eu sei, mas deixei alguns delas como surpresa que podem ser lidos no e-book que vamos lançar. Aguardem e confiem!

CLA KAGUYA

Vantagem Clã Kaguya (2 pontos)

O clã Kaguya, da Vila Oculta da Névoa, foi um clã muito pouco explorado no mangá de Naruto, tendo apenas como representante o personagem Kimimaro. Entretanto, o Anime conseguiu expandir as explicações a cerca do mesmo de uma maneira não-oficial, mas que acabou sendo aceita como a verdadeira pelos fãs.

HISTÓRIA

O clã Kaguya era um clã de alta influência dentro da sua vila, sendo um dos responsáveis pela consolidação da Vila da Névoa como ela era conhecida na época das grandes guerras shinobis. Por ser um clã de guerreiros fervorosos, seus shinobis sempre se destacaram nas fileiras frontais das batalhas da Névoa.

Entretanto, com o fim da Terceira Guerra Secreta shinobi (aproximadamente alguns anos antes do ataque da Kyuubi em Konoha), que foi a última grande guerra conhecida, as Vilas mergulharam numa época de relativa paz. Os membros mais ativos do clã Kaguya não gostaram nem um pouco de serem "colocados de lado", uma vez que sua única utilidade era para guerrear, e deram início a um conflito contra toda a Vila da Névoa. Resultado: o clã foi massacrado e muitos poucos sobreviventes restaram.

CAPACIDADES ÚNICAS

Os membros do clã Kaguya são especialistas em Taijutsus, devido eles serem guerreiros natos. Além disso, eles possuem uma linhagem avançada extremamente poderosa conhecida como Shikotsu Myaku. O shinobi deste clã poderá controlar todos os ossos do seu corpo, replicá-los ou mesmo aumentar a calcificação deles, deixando-os mais rígidos e resistentes. Ele ainda pode torná-los armas mortais e pontiagudas capazes de destroçar qualquer coisa. É considerada a Linhagem avançada ofensivo-defensiva perfeita. Como se não fosse o suficiente, os Kaguya desenvolveram um Estilo de Taijutsu próprio que utiliza de sua linhagem avançada para o combate.

O shinobi poderá investir 1 de Chakra para criar uma couraça defensiva na sua pele que o protegerá contra dano conferindo um bônus de +2 na FD (bônus de armadura). Esta proteção irá perdurar na pele do personagem por até seu valor em R turnos (sustentável).

De forma semelhante, o shinobi poderá controlar a formação de seus ossos e tirar de dentro de si ossos resistentes e afiados como armas. Os ossos poderão simular Kunais ou Katanas (ver lista de Equipamentos), mas terão um bônus na FA de +2 por serem ainda mais afiados que as armas normais. Para criar uma arma com os ossos é necessário um turno (ação parcial) e o gasto de 1 PV e PC, e estas armas irão durar tanto quanto um osso normal (ou seja, serão permanentes e só deixaram de existir quando entrarem em decomposição). Não há limite para a quantidade de armas que o shinobi poderá criar. Existem outras formas de criar armas com os ossos, entretanto elas serão descritas nos Taijutsus do próprio clã.

Todos os ossos criados pelo shinobi saíram de dentro dele. Entretanto, o shinobi poderá optar por estender os ossos além do seu corpo e fazê-los investir contra um alvo como se estivessem vivos. Nestes casos, o personagem deverá investir 1 PV e 2 PC. Os ossos saíram do corpo do shinobi na direção de um alvo qualquer, estendendo-se como se fossem plantas que estão crescendo rápido demais. A "vinha" de ossos poderá se esticar 10 metros por turno e uma vez alcançado o alvo causará um ataque de corte com uma FA igual a F+H+1d+4. Se o shinobi preferir, ele poderá ao invés de causar dano tentar prender em seus próprios ossos a vítima (teste de agarrar com mesmo FA). A vítima presa só conseguirá sair da prisão com um teste bem sucedido de F -1. O shinobi ainda tem a opção de fazer seus ossos investir e voltarem para dentro do seu corpo automaticamente, poupando assim o gasto de 1 PV. Nesta condição, o FA do ataque será igual a F+H+1d+2, dano por corte, e terá um alcance máximo de 5 metros (e não poderá agarrar a vítima).

Caso o jogador desejar criar novas formas de utilizar os ossos de sua linhagem avançada, o mesmo deverá conversar com o Mestre e pensar qual seria a melhor forma de criar aquela nova utilização. Aconselha-se criar novas utilizações dos ossos na forma de Taijutsus do Estilo do clã. Entretanto, se o Mestre assim permitir, a utilização poderá ser como as citadas acima. Nestes casos, sempre que um criar os ossos o personagem deverá gastar uma pequena quantidade em PC. Se os ossos se desprenderem do corpo do personagem de forma permanente, deverá haver um gasto em PV.

KAGUYA RYUU

Estilo do Clã Kaguya

Taijutsu: Sawarabi no Mai

Dança das Jovens Samambaias – Rank S
Exigências: TAI 5
Custo: 5 pontos
Duração: permanente
Alcance: 100 metros

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Após concentrar uma grande quantidade de Chakra no seu corpo, o shinobi cria uma floresta de ossos que atacam todos dentro da área do Jutsu (raio de até 200 metros).

Unindo seu corpo a essa floresta, o shinobi pode aparecer e desaparecer em que osso quiser, sempre efetuando ataques surpresas. A floresta permanece no lugar onde foi criada mesmo se o shinobi que a conjurou tenha morrido no combate.

A floresta cresce de forma desordenada, o que poderá ocasionar o aprisionamento entre sua estrutura de quem estiver na área. A floresta tenta agarrar quem estiver dentro da área com uma FA igual a TAI+H+1d+4 do usuário.

Taijutsu: Teshi Sendan

Balas Perfuradoras dos Dedos – Rank D
Exigências: TAI 1
Custo: 1 ponto
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele atira os ossos dos dez dedos como se fossem balas

de um revólver podendo atingir até 2 oponentes.
Confere +2 na FA.
Taijutsu: Tessenka no Mai
Dança do Clematis – Rank A
Exigências: TAI 4
Custo: 2 PV
Duração: 2 turnos
Alcance: varia com PdF
É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele retira sua coluna vertebral (Tessenka no Mai • Tsuru – Dança do Clematis • Cipó) e realiza uma ação de agarrar. O teste de agarrar será feito com PdF+H+1d+4 (gasta um turno, não causa dano).
Caso consiga acertar o oponente, ele poderá realizar a Tessenka no Mai • Hana – Dança do Clematis • Flor e com isso acertar o oponente que será solto após o golpe (o ataque será feito com o oponente indefeso, ou seja, sem sua H na FD).
A “flor” do ataque é uma espécie de broca feita de ossos que ocupará todo o braço do shinobi. Esta broca gera um bônus de +5 na FA de ataque do usuário. Os ossos criados irão se desmanchar após o Jutsu.
Se o usuário desejar, ele poderá fazer este Taijutsu apenas para criar a broca, poupando 1 PV. Caso ele queira criar a broca por tempo indeterminado (até ele reabsorver a mesma ou deixar ela se desmanchar), o shinobi deverá gastar 2 PC (dura até o final do combate).
Taijutsu: Tsubaki no Mai
Dança da Camélia – Rank C
Exigências: TAI 2
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: corpo a corpo
É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. Ele retira o osso do braço (braço e antebraço) para virar uma espada extremamente afiada com durabilidade melhor que a do aço. As regras sobre a espada podem ser encontradas na descrição do clã no Tomo 1.
Com a espada criada, o usuário fará uma seqüência de técnicas e movimentos que confundirão o oponente, aumentando a precisão dos ataques do usuário.
Confere +2 na FA do usuário.
Taijutsu: Yanagi no Mai
Dança dos Salgueiros – Rank C
Exigências: TAI 2
Custo: 2 pontos
Duração: instantânea
Alcance: 5 metros
É um Jutsu que tira vantagem da Kekkei Genkai do shinobi. O shinobi estica rapidamente dois ossos, um de cada palma da mão, e os usa como lanças.
A FA será igual a F+H+1d+3.

CLA NARA

Vantagem Clã Nara (0 ponto)

O clã Nara, da Vila Oculta da Folha, é um clã pequeno, mas que está presente na história da vila faz muito tempo. Ele entrou em Konoha pouco tempo depois da fundação da Vila e foi um grande achado. Seus membros são shinobis

inteligentíssimos, mesmo que geralmente sejam um pouco preguiçosos.

Sua importância para vila foi tão vital que acabou ganhando certo prestígio dentro da mesma, o que concedeu ao clã alguns privilégios. Um deles é a floresta que pertence ao clã nos limites da vila. Trata-se de um pequeno bosque de árvores muito próximas e de copas muito densas, o que deixa na região uma penumbra eterna, mesmo de dia, o que combina muito bem com os poderes especiais do clã.

O clã Nara é especializado num tipo de Ninjutsus muito especial. Eles são capazes de manipular as sombras para fazer o que desejarem. Entretanto, boa parte de seus jutsus requerem concentração e tempo, o que os torna ótimos shinobis de suporte e tática, mas péssimos nas linhas de frente.

Além disso, o clã é conhecido por serem ótimos criadores de medicamentos. A floresta que eles possuem, local onde apenas eles têm autorização para entrar, é uma fonte rica de ermas e fungos medicinais, os quais os Naras utilizam na sua farmacologia.

O clã possui uma amizade antiga com o clã Akimichi e eles facilitaram a entrada deste dentro de Konoha dada a sua influência. Hoje em dia os clãs mantêm a amizade através de seus filhos.

NARA RYUU

Estilo do Clã Nara

Ninjutsu: Kage Kubi Shibari no Jutsu

Técnica do Enforcamento da Sombra – Rank B
Exigências: NIN 3, CC 2 e Kage Mane no Jutsu
Custo: 3 PC por 2xCC turnos (até no máximo R minutos)
Duração: sustentável
Alcance: 20 metros

O shinobi primeiro usará o Kage Mane no Jutsu para prender sua vitima, sem seguida uma mão de sombra do Kage Kubi Shibari irá se estender da sombra subindo até o pescoço, onde enforcará as suas vitimas até a morte se necessário.

Ao se atingir a vitima com esta técnica (ataque normal de Ninjutsu, ou seja, H+NIN+1d, contra a FD da vítima), a mesma estará automaticamente a um passo de ser enforcada. Para escapar, ela precisará fazer um teste de Esquiva +1 (H da vítima menos a H do usuário), isso se puder fazer o teste. Se bem sucedida, a vítima começará lentamente a tirar a mão de seu pescoço. Caso falhe, ela receberá -1 na sua R como dano por asfixia e estrangulamento. Se sua R chegar a zero, a vítima desmaiará e qualquer dano que receba além causará a sua morte.

São necessários três sucessos para se livrar do jutsu completamente, e cada falha cancela um dos sucessos acumulados até ali. O usuário só poderá infligir dano caso a vitima possua zero sucessos acumulados.

Ninjutsu: Kage Mane no Jutsu

Técnica da Imitação das Sombras – Rank C
Exigências: NIN 2 e CC 1
Custo: 2 PC por 2xCC turnos (até no máximo R minutos)
Duração: sustentável
Alcance: 20 metros ou mais

Kage Mane no Jutsu é uma técnica desenvolvida pelo clã Nara. Sua função original era atrasar qualquer perseguidor. Após realizar selos, a sombra do Nara irá se estender até a sombra de seu oponente. Ao atingir a mesma, o oponente será paralisado e irá imitar todo e qualquer movimento feito pelo Nara, mesmo que este movimento seja algo virtualmente impossível para o corpo do mesmo (o que pode causar danos).

Uma vez pego pelo Kage Mane, a vítima só terá chances de escapar do Jutsu caso possua uma H maior que a do Nara, precisando ser bem sucedido em três testes de Esquiva. Cada teste só pode ser feito uma única vez por turno. Cada falha no teste diminui em um o total já acumulado anteriormente. O usuário só poderá manipular a vítima livremente caso a mesma não possua nenhum sucesso acumulado.

O Kage Mane possui regras bastante complexas de uso. A sombra do usuário só poderá se esticar até 20 metros saindo de si. Entretanto, qualquer sombra que exista no ambiente funciona como um compensador de distâncias, ou seja, a sombra do usuário poderá passar por ela e somar o seu alcance final a largura da sombra ambiente. Da mesma forma o usuário poderá aumentar instantaneamente o comprimento da sua sombra usando bombas de luz para pegar vítimas mais distantes. Após o efeito da bomba acabar e as sombras se conectarem, o usuário e a vítima serão obrigadas a se aproximar caso estejam distantes por mais de 20 metros.

Ninjutsu: Kage Mane Shuriken no Jutsu

Técnica da Imitação da Sombra da Shuriken – Rank A
Exigências: NIN 4, CC 2 e Kage Mane no Jutsu
Custo: 4 PC
Duração: até uma hora
Alcance: varia com PdF

O Kage Mane Shuriken no Jutsu funciona da mesma maneira que o Kage Mane no Jutsu com a única diferença que o Jutsu é incorporado a uma arma especial capaz de absorver as características do Jutsu. Para acertar o Jutsu é preciso ser bem sucedido num teste de ataque à distância.

Na primeira vez que o oponente for se defender deste Jutsu, o mesmo não terá direito a sua H na FD, pois o Nara estará mirando na sombra e não em seu corpo, sendo que a vitima não conseguirá perceber isto até ser tarde demais. Após ser presa pela arma, ela servirá como uma âncora, sendo impossível de se livrar dela sem ajuda externa.

Ninjutsu: Kage Nui

Costura da Sombra – Rank A
Exigências: NIN 4 e CC 2
Custo: 2 PC por CC turnos e por tentáculo
Duração: sustentável
Alcance: varia com NIN

Kage Nui consiste em uma técnica onde a sombra do usuário pode se tornar um ou vários tentáculos de sombra

sólida. Tais tentáculos podem perfurar ou enroscar os oponentes da maneira como o shinobi achar necessário.
Caso seja apenas um tentáculo, o ataque é feito normalmente (FA igual a H+NIN+1d). Caso sejam usados vários, cada tentáculo além do primeiro acrescenta +1 no na FA quando mirados na mesma vítima. Se mirados em vítimas diferentes, cada tentáculo terá seu FA normal. Os tentáculos ficarão atacando enquanto o Jutsu durar e seguiram as ordens do shinobi mentalmente.
O Nara poderá sacrificar o ataque em troca de agarrar uma ou mais vítimas com seus tentáculos. Caso seja capturada, a vítima precisara realizar um teste de F-1 para escapar (apenas no turno seguinte após ser preso).
Ninjutsu: Kage Yose no Jutsu
Técnica da União da Sombra – Rank B
Exigências: NIN 3 e CC 1
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: raio de 6 metros
Esta simples técnica é uma variação mais fácil do Kage Nui. Ela consiste em utilizar os tentáculos de sombra para que agarrem objetos e o coloquem ou joguem contra o oponente. Fios, tarjas explosivas, pedras, moveis… Tudo que estiver dentro da força do Nara será possível de ser carregado e jogado.
O Shinobi poderá agarrar todos os objetos dentro da área de influência do Jutsu e arremessá-los todos de uma vez contra o alvo. O FA do ataque será único para todos os objetos arremessados, sendo igual a H+PdF+1d+3. Caso haja objetos que causem grande dano, como explosivos ou armas, seu bônus na FA deverá ser somado ao do ataque do Jutsu. O shinobi poderá lançar este Jutsu após usar um Kage Mane, impedindo que a vítima fuja da morte certa.

CLA UCHIHA

Vantagem Clã Uchiha (1 ponto)
Vantagem Sharingan Dois Dotes (2 pontos)
Vantagem Sharingan Três Dotes (1 ponto)
Vantagem Mangekyou Sharingan (0 ponto)
O clã Uchiha, da Vila Oculta da Folha, é um dos mais poderosos clãs da história do mundo shinobi e o mais famoso clã de Konoha. Sua fama e grandeza vêm dos primórdios do surgimento dos clãs shinobis. O clã Uchiha é um dos fundadores oficiais da Vila de Konoha e ainda possui uma imensa influência em seu círculo interno (ou tinha).
O clã teve a sua origem a partir de um grupo de shinobis do clã Hyuuga ainda na época na qual não havia as Grandes Vilas. Os motivos que levaram a segregação dos clãs em dois são desconhecidos, bem como a época exata. Seja como for, os clãs se separaram e agora participam da mesma vila.
Por algum motivo o Byakugan dos Hyuugas que agora se chamavam Uchihas "evoluiu" para uma forma completamente diferente, sendo conhecido daquele ponto em diante de Sharingan. O surgimento desta nova linhagem avançada marcou definitivamente a cisma dos dois clãs e a formalização da existência de um clã chamado Uchiha no mundo. Foi com a ajuda do Sharingan que os Uchihas conseguiram marcar o mundo com a sua presença.
Todo Uchiha possui a Vantagem Boa Fama, além das capacidades únicas que pode desenvolver.
ESTRUTURA INTERNA
Os Uchihas, desde a sua época antes de Konoha, possuem um líder que os representa. Este líder é substituído sempre quando fica velho demais para agir militarmente no campo de batalha, sendo escolhido outro líder mais novo, poderoso e inteligente. Todos obedecem a este líder com se ele fosse um rei, mas não o tratam como se fossem escravos do mesmo. Entretanto, foi por causa do primeiro líder do clã que os Uchiha passaram a possuir como símbolo um leque branco e vermelho, e foi estipulado que todos os membros do clã usassem o mesmo em alguma parte da sua roupa (principalmente os shinobis).
Já dentro de Konoha, o clã possuía para si um bairro inteiro isolado do resto da vila. Neste bairro toda o comercio, policiamento e regras são determinados pelos próprios Uchihas, como se fosse uma pequena província independente

dentro da Vila. Todos os Uchihas moram neste bairro e em mais nenhuma outra parte da cidade, pois esta é a regra deles próprios.

Para que um Uchiha seja considerado capaz de se tornar um bom shinobi, o mesmo deve conseguir aprender rapidamente a controlar seu elemento base, que no caso de todo Uchiha é o fogo, e usar perfeitamente o Ninjutsu Goukakyuu no Jutsu. Somente quando o Uchiha sabe controlar este Jutsus que ele é considerado um verdadeiro shinobi digno de ser respeitado e merecer ser treinado para desenvolver seu próprio Sharingan.

Os Uchihas ainda são os responsáveis pelo policiamento geral interno de Konoha, possuindo uma sede principal dentro de seu próprio bairro (no caso é uma sede burocrática, pois lá não fica nenhum prisioneiro). Pode soar estranho para quem assiste o anime de Naruto, mas como toda e qualquer cidade Konoha também precisa de uma força policial, mesmo que seja para prender alguns poucos ladrões suicidas que desejam roubar dentro de uma cidade militar.

A GRANDE TRAGÉDIA DO CLÃ -

O clã Uchiha possui uma história misteriosa por trás não somente de sua fundação, mas também da própria fundação de Konoha. A Vila foi fundada com os esforços conjuntos dos dois maiores clãs shinobis na época, o clã Senju e o Uchiha, mas ambos eram clãs declaradamente rivais. Isso já é um motivo para gerar desconfianças.

Entretanto, o maior mistério do clã Uchiha não está relacionado com a sua criação, e sim com a sua extinção. O clã estava vivendo uma época de plena prosperidade dentro de Konoha quando, subitamente, quase todos os seus membros foram assassinados da noite para o dia. Isto aconteceu justamente 7 anos depois do tão conhecido ataque a Konoha causado pelo demônio raposa de nove caudas, a Kyuubi.

E o mais estranho por trás dessa história é o fato do assassino ser um membro do próprio clã, um jovem prodígio chamado de Uchiha Itachi. Outro fator interessante que o único que sobreviveu ao ataque foi Uchiha Sasuke, o irmão mais novo de Itachi. Pelo menos é o que se sabe.

Se você deseja narrar um RPG de Naruto precisará definir em que época o mesmo passará. Se acontecer antes do extermínio do clã Uchiha, esqueça o que foi citado acima e prepare seu RPG normalmente, permitindo que jogadores possam ser do clã. Caso contrário, só permita que jogadores sejam do clã Uchiha se os mesmos possuírem uma BOA justificativa para tal e se couber para a proposta do RPG.

O SHARINGAN

O olho que copia. Este é um poder único do Clã Uchiha. Trata-se de uma habilidade de pupila, ou Doujutsu, tornando o olho do usuário vermelho intenso com pontos pretos que indicam o seu grau de evolução. É considerada uma das linhagens avançadas mais poderosas de todas.

O Sharingan prevê movimentos do adversário, conseguindo manter um registro de todos, copiando-os. Outra peculiaridade são os Genjutsus que o Sharingan proporciona, além de alguns Jutsus que só tem total efetividade quando o utiliza. O Sharingan, diferentemente da maioria das Kekkei Genkais, não é uma habilidade nata do personagem. Ele apenas é liberado pela primeira vez em situações de alto estresse (geralmente situações perigosas ou de vida ou morte). Além disso, o jogador precisará pagar por uma outra Vantagem chamada de “Sharingan” para poder usar o mesmo (não é como os Hyuuga que já possuem o Byakugan incluso na compra da Vantagem do próprio clã). Apenas Uchihas podem comprar a Vantagem Sharingan.

O Sharingan é uma capacidade que precisa ser “ligada” para poder conferir os bônus ao personagem. Para ativar o mesmo é necessário gastar 1 de Chakra para cada 3 turnos por ponto de Resistência do shinobi (ativar o Sharingan é uma ação padrão).

Quando o personagem Uchiha compra a Vantagem Sharingan pela primeira vez ele terá na sua descrição o seguinte termo: “Dois Dotes”. Desta forma, percebe-se que o Sharingan é uma Kekkei Genkai que pode evoluir, possuindo dois níveis. O primeiro nível do Sharingan (Dois Dotes, custo de 2 pontos), libera para o personagem os seguintes benefícios (apenas com o Sharingan ligado):

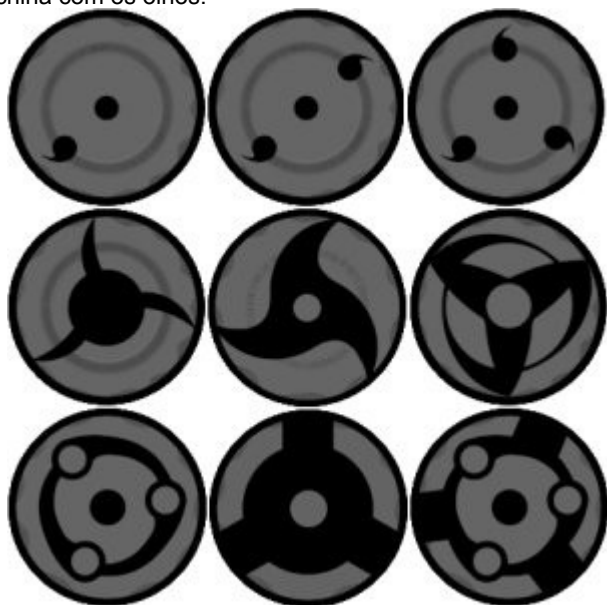
- Resistência contra Genjutsus: o personagem recebe um bônus de +1 em teste para resistir contra Genjutsus.
- Ampliar Ataque e Esquiva: o personagem recebe +1 na sua FA e FD.
- Copiar Taijutsus: o personagem é capaz de imitar golpes de Taijutsus utilizados contra ele para se defender do mesmo, substituindo assim a rolagem da esquiva. O personagem irá utilizar o mesmo Taijutsus que o agressor utilizou, gastando a mesma quantidade de Chakra e fazendo o mesmo teste de ataque para acertar (ele usará seu próprio FA, mas este deverá ser calculado da mesma forma que o do agressor). É necessário preencher os pré-requisitos físicos necessários para poder fazer o Taijutsu. O personagem evitará o ataque se seu valor no teste for igual ou superior ao do agressor, e se for superior a diferença ainda causará dano no oponente.
- Ver Chakra: o personagem é capaz de ver o fluxo de Chakra das pessoas (ele sabe como elas estão gastando o seu Chakra), além de permitir ver se pessoas estão sendo afetadas por Genjutsus ou Jutsus similares. Ainda poderá ver o Chakra impregnado no ambiente por causa de um Jutsu que foi feito ali há pouco tempo, até mesmo atravessando paredes e o chão (no máximo 1,5 metros de parede ou solo maciço). Por fim, o Chakra analisado pode apresentar colorações diferentes, e o Sharingan também distingui isso.
- Facilidade para aprender Jutsus: quando o shinobi copia um Jutsu (requer uma ação completa analisando o Jutsu a ser copiado), ele aprenderá os passos básicos da execução do mesmo, demorando menos tempo para fixar o Jutsu na sua mente. Desta forma, todo o Jutsu copiado pelo personagem terá seu tempo de aprendizado reduzido pela metade. O personagem poderá armazenar em sua mente uma quantidade máxima de Jutsus copiados igual ao dobro do seu valor de H +2. Se ainda não aprendeu definitivamente os Jutsus copiados, ele terá que treinar os mesmos por pelo menos um dia até no máximo seu valor de H em semanas, ou então esquecerá dos passos base dos mesmos e não terá o benefício de aprendizado acelerado.

O segundo nível do Sharingan é conhecido como Três Dotes e terá um custo adicional de 1 ponto (só é possível possuir o Sharingan de Três Dotes se o personagem possuir antes o de Dois Dotes). Este nível confere as seguintes qualidades (apenas com o Sharingan ligado):

- Ampliar Ataque e Esquiva: o bônus aumenta para +2 na FA e FD.

- Copiar Ninjutsus: igual a Copiar Taijutsus, pode-se copiar o Ninjutsu do oponente para se defender do Jutsu dele (segue as mesmas regras do Copiar Taijutsus).

Capacidade de aplicar Genjutsus com os olhos: libera a capacidade de aprender os Genjutsus exclusivos do clã Uchiha com os olhos.

-

A EVOLUÇÃO MALDITA -

Durante a noite do massacre do clã Uchiha, o personagem Sasuke descobriu os horrores por trás dos poderes malditos do seu irmão mais velho, Itachi. Muitas pessoas em Konoha não sabem os detalhes do massacre, mas Sasuke sabe o motivo para seu irmão ter conseguido sozinho matar a todos do seu clã. Este poder secreto se chama **Mangekyou Sharingan**.

O Mangekyou, como é comumente conhecido, é uma evolução do Sharingan de três dotes, mas que só é ativado quando o Sharingan já está ativado antes. Ele confere ao Uchiha a capacidade de usar os três Jutsus proibidos mais secretos do clã e que são tão letais que poucos são capazes de sobreviver para contar a história. Em toda a história do cã Uchiha apenas duas pessoas conseguiram obter este poder: Uchiha Madara e Uchiha Itachi. Pelo menos isso era o que estava escrito nos pergaminhos secretos do clã e era o que Itachi sabia.

O Mangekyou de cada usuário é único, possuindo uma forma completamente individual. Além disso, cada Mangekyou é capaz de criar novos Jutsus únicos para aquele usuário, tornando-o o único no mundo capaz de criar aquele feito. Entretanto, usar o Mangekyou requer que o personagem já domine o Sharingan de três dotes e que o mesmo esteja "ligado" quando o personagem pretender ligar a sua evolução.

Basicamente o que o Mangekyou faz é liberar o aprendizado e uso dos seus poderes únicos, o que pode ser considerado algo muito simples em 3D&T para custar pontos. Entretanto, os poderes associados a esta evolução são exageradamente "roubados", o que torna esta Vantagem valiosa. Mas usar o Mangekyou possui um alto custo para o shinobi. Sempre que ativar o Mangekyou o personagem sofrerá uma perda de parte de sua capacidade visual. Considere que cada olho do Mangekyou é responsável por usar um dos poderes que o personagem tem. Ao usar um dos poderes, aquele olho sofrerá uma perda especial de 1 PV. Cada olho terá uma quantidade de PV igual a Rx5 do personagem, mas sem quaisquer bônus concedidos por Vantagens (como PV Extras). Quando os PV de um dos olhos chegarem a zero, o mesmo ficará cego e não poderá usar mais o Sharingan (independentemente do nível). Desta forma, o Mestre deverá fazer um controle separado anotando todo o dano que cada olho receber. É impossível curar os PV perdidos pelos olhos devido o uso dos Jutsus do Mangekyou.

E como se obtém o Mangekyou? Esse é um tópico excessivamente discutido pelos fãs de Naruto, pois o autor deixou a obtenção deste poder como algo misterioso e sinistro. Uma forma citada no mangá por Itachi é que o Uchiha deve matar o seu melhor amigo para conseguir o Mangekyou. Entretanto, o conceito de "matar o melhor amigo" pode significa muitas coisas e é complicado definir um "melhor amigo". Uma das suposições filosóficas que se pode fazer desta afirmação seria como "trair aquilo que você tem de mais leal dentro do seu coração". Trair uma grande amizade é como trair a si mesmo, a sua própria personalidade. Raciocinando por este ângulo, para que um Uchiha consiga obter o Mangekyou é preciso que o mesmo traia a si próprio, seu próprio ser, ou seja, faça algo que mude a visão de suas próprias virtudes. Complicado de entender, né? Bem, deixamos para o Mestre esta "batata quente". Decida aquilo que você melhor achar que vale para o seu RPG. Entretanto, o jogador Uchiha do seu grupo só poderá tentar conseguir o Mangekyou caso ele conheça a sua existência e deseje este poder maldito, não se esquecendo que o segredo do Mangekyou é algo que só os mais poderosos dentro do clã Uchiha conhecem e que é protegido como um tesouro por estes poderosos.

UCHIHA RYUU
Estilo do Clã Uchiha
Genjutsu: Magen: Kyouten Chiten
Ilusão Demoníaca: Espelho da Mudança do Céu e da Terra – Rank B
Exigências: GEN 3, CC 2 e Sharingan
Custo: 3 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com CC

Este Genjutsu possuído apenas pelos Uchihas deflete qualquer Genjutsu Rank B ou inferior de volta para o inimigo (o inimigo terá que se defender de seu próprio Genjutsu de acordo com as dificuldades por ele impostas).

Genjutsu: Tsukuyomi

Técnica do Deus da Lua – Rank S
Exigências: GEN 5, CC 3 e Mangekyou Sharingan
Custo: 5 PC
Duração: até 5 turnos
Alcance: varia com CC

Este Genjutsu só pode ser usado por detentores do Mangekyou Sharingan e possui um efeito terrível. Todo alvo que olhar nos olhos do usuário poderá ser pego pela técnica, sem direito algum a defesa. Ela consiste em trazer a mente da vitima para um mundo totalmente controlado pelo shinobi que usou a técnica, e lá torturar a consciência da pessoa em níveis absurdos, destroçando toda a sua mente. O usuário poderá ainda apenas conversar com a sua vítima, tendo um local único para tal e todo o tempo que desejar. Cada segundo no mundo real de aplicação da técnica equivale a um dia no mundo alternativo criado, podendo a ilusão perdurar por até 72 horas (3 dias).

Caso decida infligir dano a vitima, a mesma deverá rolar um teste de R para cada "24 horas" de tortura ou sucumbir à inconsciência quando voltar ao mundo real. Caso tenha sucesso em todos os testes a vítima não será afetada permanentemente, mas ficará inconsciente por um número de dias igual ao que ela passou presa ao Jutsu. Para cada teste que ela falhe, aplique os efeitos apresentados a seguir.

- Inconsciência (1 falha): a vítima ficará inconsciente por uma semana ou menos se for tratada.
- Coma (2 falhas): a vítima ficará em coma durante 3 meses ou mais se não for tratada.
- Estado vegetativo (3 falhas): a vítima terá sua consciência irreversivelmente destroçada, nunca mais tornado a si mesmo com tratamentos médicos.

A única forma de escapar deste Jutsu é não olhar para os olhos do usuário enquanto a técnica estiver ativa, o que dura algo próximo de 5 turnos. Para tal, as vítimas em potencial deverão lutar com se estivessem cegas. Este poder só afeta uma única vítima por uso, mas poderá ser quem o shinobi desejar (ou quem o olhar primeiro).

Se a vítima possui o Sharingan e o estiver usando quando receber este Jutsu, a mesma só ficará no máximo em coma e sua recuperação será mais acelerada, podendo acordar rapidamente com os devidos tratamentos médicos.

Ninjutsu: Amaterasu

Técnica do Deus Sol – Rank S
Exigências: NIN 5, CC 3 e Mangekyou Sharingan
Custo: 5 PC
Duração: variável
Alcance: varia com NIN

Este Doujutsu só pode ser utilizado pelos Uchihas que possuem o Mangekyou Sharingan. Esta técnica é o ápice das técnicas de fogo, elemento símbolo dos Uchiha.

O Amaterasu é uma técnica que lançara dos seus olhos um jato de fogo negro que desintegrará tudo a sua frente e tal fogo continuará a queimar por um tempo mesmo quando o combustível natural do ambiente já tiver sumido. Logo, se uma casa pegar fogo devido ao Amaratesu, apenas 20 turnos depois que toda a madeira tiver sido consumida é que o fogo irá se apagar. Por causa dessa característica única, dizem que este fogo queima durante 7 dias inteiros!

Tal técnica é perigosa, pois inflamará roupas e equipamentos grudando neles como se fosse um óleo pegajoso. É necessário passar num teste de H para retirar o fogo de sua pele e roupas (ou as jogar fora), caso contrário o Jutsu ficará dando dano continuamente na sua vítima.

O usuário do Jutsu poderá cancelar o mesmo quando quiser, mas precisará se concentrar durante um turno para fazê-lo. O Jutsu poderá afetar uma área com até 3 metros de raio (caso queira afetar o ambiente), ou apenas um único alvo. O fogo do Jutsu não se alastra, queimando no mesmo local por tempo indeterminado.

Confere +12 na FA.

Ninjutsu: Sharingan Soufuusha Sannotachi

Rodamoinho de Lâminas Triplas do Sharingan – Rank C
Exigências: NIN 2 e Sharingan
Custo: 2 PC
Duração: instantânea
Alcance: varia com PdF

O Uchiha lançará três shurikens com fios em direção ao inimigo e, utilizando-se de seu Sharingan, advinha a posição do inimigo para enrolar e prender o mesmo (inimigo ficará preso pelos fios).

Confere +5 na FA para agarrar o oponente (não causa dano).

CLA YAMANAKA

Vantagem Clã Yamanaka (0 ponto)

O clã Yamanaka, da Vila Oculta da Folha, é um clã relativamente jovem na sua Vila. Não se sabe muito sobre este clã ainda quanto as suas influências dentro da política interna de Konoha, mas se sabe que há um pouco do ramo comercial no clã. Os Yamanaka são conhecidos por possuírem uma floricultura dentro de Konoha e por seus grandes conhecimentos a respeito não somente das flores, mas também das plantas em geral. Desta forma, muitos shinobis deste clã se destacam em habilidades medicinais, mas especificamente na manipulação de remédios (não são especialistas como os Naras, mas são igualmente bons).

Além disso, o clã possui uma linhagem de poderes únicos capazes de manipular as pessoas através da força de suas mentes. Estes poderes são refletidos através de seus Ninjutsus especiais. Por causa dessa capacidade especial, os shinobis Yamanakas muitas vezes se associam com a divisão de Interrogatório de Konoha, se tornando altamente influentes lá.

Entretanto, manipular a mente é algo complicado e requer tempo, não sendo a melhor técnica para um combate direto. Desta forma, Yamanakas se destacam como shinobis de suporte tático.

YAMANAKA RYUU

Estilo do Clã Yamanaka Ninjutsu: Shinranshin no Jutsu

Técnica do Desarranjo Mental – Rank B

Exigências: NIN 3 e CC 3

Custo: 3 PC por CC minutos

Duração: sustentável

Alcance: varia com PdF

Com esta técnica o shinobi é capaz de controlar mentalmente o corpo da vitima (inclusive de animais), fazendo com que ela faça tudo que o shinobi deseje. Entretanto, apenas ataques normais são possíveis, pois o não se consegue controlar o Chakra inimigo totalmente.

O inimigo consegue ainda manter sua consciência e percebe imediatamente que não está mais controlando o próprio corpo, o que permite ao mesmo fazer qualquer ação mental normalmente. O ataque, apesar de usar o corpo da vitima, usará os mesmo valores de FA e FD do usuário do Jutsu, pois é o mesmo que está controlando o corpo.

A vítima precisará passar em um teste de H-1 para entender como a técnica funciona (penalidade cancelada com o uso da Perícia Conhecimento Shinobi), e assim poder realizar um teste de R para tentar escapar. Pessoas já afetadas três ou mais vezes pela técnica e pessoas que já conhecem a mesma e podem tentar resistir normalmente a partir da segunda rodada após receberem o Jutsu. Caso falhem no teste, eles poderão repeti-lo no turno seguinte.

Entretanto, os efeitos de controle desta técnica não se limitam apenas a controlar a vítima como uma marionete. O usuário poderá também causar dano na vítima, fazendo-a pular de um penhasco ou mesmo fazendo com quê todas as suas funções motoras cessem, inclusive as internas (como parar o coração, o que mataria a vítima instantaneamente). Para realizar estes tipos de manobras danosas contra a vítima, o usuário terá que ser bem sucedido num teste de H e torcer para que a vítima falhe num teste de R. Caso seja bem sucedido na tentativa, a vítima não poderá fazer nada a respeito e apenas assistir o pior acontecer.

Ninjutsu: Shintenshin no Jutsu

Técnica da Troca de Corpo e Mente – Rank C

Exigências: NIN 2 e CC 2

Custo: 2 PC por CC minutos

Duração: sustentável

Alcance: varia com PdF

O shinobi atira sua mente contra uma vítima em linha reta. Se acertar alguém, ele toma o controle do corpo dessa

pessoa, perdendo o controle do seu próprio. Se errar, demorará um turno até voltar para o seu corpo, deixando o mesmo desprotegido. Desta forma, é muito comum primeiro imobilizar a vítima antes de usar a técnica. Pode ser feito em pessoas ou animais, não importa. A mente poderá se afastar do corpo até por 1 quilômetro e retornará em um turno de onde estiver.

A pessoa pode fazer o que quiser com o corpo dominado (exceto Jutsus que pertençam a vítima), mas qualquer machucado que o corpo sofrer o original do shinobi sofrerá junto (inclusive gasto de Chakra).

Existem apenas duas maneiras de se libertar de tal técnica:
Através de alguma motivação externa que aflore a consciência da vitima, um incentivo sincero ou algo importante do passado da vitima (só válido a cada 10 minutos).
Ser pelo menos a terceira vez que a vitima é atingida pela técnica, podendo tentar se libertar na segundo rodada (caso falhe, de 10 em 10 minutos pode-se tentar novamente).

Para tentar se libertar, a vítima entrará em uma batalha mental contra o usuário da técnica. Esta batalha irá demorar apenas um turno. São cinco testes de R onde a vitima deverá vencer três para se livrar do controle mental. Caso obtenha sucesso, o Yamanaka é obrigado a voltar ao corpo.

Clã de Jutsus Exclusivos

Vantagem Clã "nome" (0 ponto)

Todos os clãs citados até o momento possuem poderes únicos e Jutsus exclusivos. Estes tipos de Jutsus especiais (chamados nesta adaptação de Jutsus de Kekkei Genkais) só podem ser aprendidos, criados e feitos por integrantes de seus clãs respectivos. Além disso, nenhuns desses Jutsus podem ser copiados por quaisquer métodos (inclusive o Sharingan).

Desta forma, se você criar um Clã, saiba que ele deverá possuir esta qualidade que, para assim impedir que seus Jutsus exclusivos sejam aprendidos pelos outros (esta é a maior vantagem de se pertence a um clã). Quando for criar a ficha do seu personagem e caso ele pertença a um clã cujos Jutsus sejam exclusivos, anote o nome do Clã na sua lista de Vantagens. Esta capacidade não custa pontos, por isso use-a caso queira ter seus Jutsus únicos.

Hijutsus

Vantagem Hijutsu (1 ponto)

Alguns clãs possuem a capacidade de controlar elementos especiais únicos, além dos cinco principais. Estes elementos são obtidos a partir da fusão de dois elementos principais (o Chakra elemental em cada mão do shinobi, quando unido, forma o novo elemento), desta forma é necessário que o shinobi saiba manipular os dois elementos que formam o terceiro. Com o novo elemento, os shinobis do clã são capazes de criar novos Jutsus com este elemento e expandir suas capacidades de domínio sobre a natureza.

O custo para ser de um clã que possua um Hijutsu é de 1 ponto e o personagem não precisará comprar a Vantagem Dominar Novo Elemento antes (esta própria Vantagem garante o ganho automático da outra). Entretanto, o personagem não poderá combinar esta Vantagem com a Desvantagem Elemento não Dominado. O personagem ainda precisará possuir no mínimo H 3 para poder ter o segundo elemento e o elemento combinado.

Dentre os elementos fusionados mais conhecidos estão: Hyouton (gelo; união entre Água e Vento), Mokuton (madeira; união entre Terra e Água), Satetsu (areia de ferro, metal; união entre Terra e Raio), Youganton (lava; união entre Terra e Fogo), Arashiton (tempestade; união entre Vento e Raio). Acredita-se que Suna (areia) seja um elemento fusionado a partir da união de Terra e Vento, mas não se tem certeza (fica a vontade do Mestre. A lista de Ninjutsus de Areia está isolada e bem definida da lista de Ninjutsus Gerais, assim como a lista dos Ninjutsus baseados em elementos Hijutsus).

Obs: Todos os Jutsus baseados em elementos, seja ele fusionado ou não, só podem ser Ninjutsus e requerem um alto grau de Controle do Chakra.

Criando Jutsus

Aprenda a criar seus próprios Jutsus

Antes de tudo, leia atentamente todas as listas de Jutsus que são apresentadas nos próximos capítulos e tente perceber um padrão compartilhado por todos os Jutsus. Conseguiu ver? Se não conseguiu, tente novamente. Caso tenha conseguido, prossiga com a leitura e veja como é simples criar você seu próprio Jutsu. Entretanto, antes de tudo seja racional! As listas apresentam uma enorme quantidade de Jutsus e dos mais variados. Se você gostou de um Jutsu e acha que ele é bem parecido com o que deseja criar, pegue seus dados como base, mude sua descrição e nome e feito! Você tem um novo Jutsu e nem teve que calcular nada. Muitos Jutsus elementais seguiram essa premissa, o que facilitou imensamente o trabalho de adaptá-los (principalmente os Jutsus baseados no elemento água). Tomaremos o Jutsu no quadro para termos uma base comparativa.

Exigências e Custos –

Primeiramente perceba que existe uma constante entre o valor mínimo cobrado em um dos Caminhos dos Jutsus (TAI, GEN ou NIN) com relação ao seu Rank. Se você ainda tem dúvida, saiba que os Jutsus seguem SEMPRE a seguinte regra de pré-requisito baseado no seu Rank: E/D = 1; C = 2; B = 3; A = 4; S = 5. Desta forma, possuir 5 pontos em um dos Caminhos já garante ao personagem a capacidade de possuir quase todos os

Jutsus possíveis daquele tipo. Da mesma forma, geralmente o custo em PC está associado com este valor. Então, o nosso Jutsu exemplo ao lado possui Rank C, o que sempre irá nos cobrar de um dos três Caminhos dos Jutsus um valor pré-requisito igual a 2, e ele também cobrará 2 PC para ser feito.

Agora que entendemos a regra geral para determinar as Exigências e os Custos, vamos às regras específicas. Nenhum Jutsu cobrará um valor pré-requisito superior a 5, nem de custo (seja PC ou PV, onde PV é mais cobrado para Taijutsus).

Alguns Jutsus podem está associados a alguma Perícia (como os Ninjutsus médicos), e cobrarão que o personagem possua a mesma para poder aprendê-lo. Outros Jutsus poderão ser versões mais poderosas de alguns mais simples, cobrando sempre como pré-requisito que o personagem primeiro possua a sua versão inferior. De forma similar, alguns Jutsus podem só ser efetivos quando outros estiverem ativos anteriormente, sendo estes então cobrados também como pré-requisitos.

Logicamente só é possível ter um Jutsu elemental se antes o personagem tenha dominado completamente o elemento do Jutsu em questão, inclusive se for Hijutsus (ver detalhes na lista pertinente). Alguns Jutsus poderão possuir vantagens adicionais em relação a outros, ou mesmo algumas desvantagens. A presença destes fatores deverá pesar na hora de calcular o custo em PC dos mesmos. Se um Jutsu possuir algum tipo de vantagem que supere o normal para o seu Rank, confira ao Jutsu um gasto adicional de +1 no PC. O contrário deverá ser feito caso o Jutsu apresente mais desvantagens que o normal, diminuindo em -1 o custo em PC.

Caso um Jutsu seja sustentado, geralmente seu custo em Chakra diminuirá em 1 ponto. Isso acontece porque é preciso um gasto contínuo do Chakra, o que poderia prejudicar o personagem na hora de fazer um Jutsu desse tipo. Aproveitando que estamos falando de Jutsus sustentáveis e seus custos, perceba nas listas que muitos Jutsus possuem um valor de turnos de atividade variando com a quantidade de CC que o personagem possui. Isso é o que normalmente se deve fazer, mas a duração poderá variar devido a outros fatores ou mesmo possuir valores fixos. Outra coisa que muda muito é o fator de tempo da duração. Em muitos Jutsus ele estará apontando uma quantidade de turno, mas por vezes poderá haver a substituição do termo “turno” por “minutos”, “horas” ou mesmo “dias”! Em ambos os casos a determinação destas condições é muito subjetiva e não há como criar uma regra 100% correta. Mestres e jogadores devem chegar a um consenso coletivo de quais fatores serão os mais apropriados nestes casos.

COMPREENDENDO A EXIGÊNCIA EM CC

Excetuando-se os Taijutsus, todos os outros Jutsus sempre cobrarão como Exigência também um valor mínimo de CC. Isso se dá devido o fato de GEN e NIN sempre precisarem usar da capacidade do personagem para Controlar o Chakra. O valor mínimo de CC varia muito de um Jutsu para o outro, o que pode parecer algo bem subjetivo. Entretanto, há um raciocínio por trás da determinação deste valor mínimo.
Como o CC mede a capacidade do personagem em manipular o Chakra com perfeição, imagine que o valor a ser cobrado refletirá o quão complicado é aquele Jutsu para ser moldado. Todo Jutsu possui uma forma, e quanto mais complexa for esta forma, mais difícil será para o personagem dominá-la. É a idéia de densidade de poder. Quanto mais Chakra compactado numa forma diminuta, maior será a energia que será liberada dali, ao mesmo tempo em que o personagem precisará de ainda mais controle do seu próprio Chakra para executar o Jutsu com perfeição. Seguindo essa linha de raciocínio, pode-se perceber que é comum que um Jutsu elemental cobre uma maior quantidade de CC mínimo, pois controlar um elemento é mais complicado que o Chakra normal de um Jutsu mais simples. Entretanto, alguns Jutsus são complicados de controlar mesmo não possuindo formas “densas”, sendo este caso bastante visível nos Genjutsus. Uma ilusão não possui forma física! Para estes casos, você deve raciocinar que o Jutsu pode não possuir forma, mas precisa ser bem manipulado para afetar com perfeição o sistema circulatório de Chakra da vítima. Quanto mais complexo for o Jutsu, mas difícil será manipulá-lo da maneira correta para torná-lo efetivo numa vítima.

Entendido os preceitos acima, podemos associar mais facilmente valores de custo mínimo em CC para os Jutsus. Se o Jutsu possuir uma forma muito simples, afetar alguma área grande, seja pouco controlável ou afete uma pessoa superficialmente (ou ao próprio usuário do Jutsu), cobre um pré-requisito de CC 1 pelo mesmo. Se as características do Jutsu começarem a ficar complexas (uma forma mais densa e definida, afetar mais profundamente as pessoas ou coisas), cobre um valor maior de CC pelo mesmo.

Poucos Jutsus cobraram CC 3, sendo mais comum o valor variar entre 1 e 2. Entretanto, TODOS os Jutsus médicos são excessivamente complexos de se aprender e controlar. Além de possuírem uma forma complexa, estes Jutsus afetam muito profundamente as suas vítimas, o que eleva o requisito em CC drasticamente. Perceba na lista apropriada que nenhum destes Jutsus tem um valor de CC menor que 4!

E O ALCANCE?

Até agora já foi possível entender bem sobre as Exigências e Custos, além de suas variantes. Não há no que se complicar com relação a Duração: ou o Jutsu é instantâneo, ou permanente ou sustentado. Veja em alguns parágrafos anteriores as variações de Custo que são causados por Jutsus sustentáveis.
Então, a última coisa que falta determinar é o alcance dos Jutsus! E como o fazemos? Bem, por mais simples que esta regra seja, ela é específica para cada tipo de Jutsu e será devidamente explicada na seção dedicada a cada um deles. Da mesma forma, veja nas mesmas seções as regras específicas para os Jutsus que afetam áreas

VALORES ESTÁTICOS

Muita coisa já foi dita até agora, mas o essencial de todo poder ainda não foi dito: e os seus bônus estáticos? Como eu posso calcular os seus benefícios em FA e FD? Esta é mais uma parte subjetiva da criação de Jutsus, mas pelo menos possui uma lógica de fácil aplicação. Os bônus são similares as Exigências, ou seja, eles variam com os Ranks.

A seguir daremos algumas margens para você tomar como base e aplicar nos seus Jutsus: Rank E = entre +1 e +2; D = entre +1 e +3; C = entre +2 e +4; B = entre +3 e +5; A = entre +3 e +6; S = de +5 em diante (aconselhado um máximo de +12).
Observe que nosso Jutsu exemplo confere apenas um bônus de +2 na FA, devido ele ser um Jutsu simples de Rank C. Entretanto, o bônus mais apropriado seria o valor intermediário +3 citado no parágrafo anterior (para Rank C o valor do bônus varia entre +2 e +4). Então, por que foi usado o valor +2 ao invés do +3? Porque o Jutsu afeta uma área! Perceba que aqui houve um balanceamento entre o bônus do Jutsu com sua característica especial: afetar uma área. Essa é a lógica que mestres e jogadores devem seguir na hora de criar seus Jutsus. O equilíbrio é a chave para se alcançar o melhor resultado na hora de adaptar.

TEMPO DE APRENDIZADO

E como determinar o tempo de aprendizado de um Jutsu que foi criado pelo próprio personagem? Bem, existem três situações possíveis para os Jutsus criados pelo jogador. A primeira é que ele criou o Jutsu durante a fase de criação da ficha de seu personagem. Para estes casos, o Jutsu é aprendido como qualquer outro dentro do seu limite de quantidade inicial.
O segundo e terceiro caso acontecerá quando o personagem for aprender o Jutsu dentro do tempo de jogo normal do RPG. A diferença entre as situações reside no fato do Jutsu ter sido criado por um outro personagem qualquer da história ou está sendo criado pelo próprio personagem naquele momento da história do RPG. Se o Jutsu criado pelo jogador for ensinado ao seu personagem por qualquer outra pessoa, ou seja, caso o Jutsu já exista naquele momento da história, o mesmo terá como tempo de aprendizado o valor normal para qualquer outro Jutsu. Entretanto, caso o personagem deseje criar o Jutsu dentro do RPG (assim como fez Naruto para criar o Rasen Shuriken), o mesmo deverá gastar uma quantidade muito maior de tempo, pois ele terá que compreender sozinho todos os princípios para se fazer perfeitamente aquele Jutsu. É um processo de tentativa e erro contínuo, análise e reflexão sobre os resultados e aplicação das teorias. Isso requer tempo e concentração, o que torna complicado para o personagem criar um Jutsu em pouco tempo.
Abaixo segue a regra que deve ser utilizada para medir a quantidade de tempo que o shinobi deve gastar treinando a nova técnica que está tentando criar dentro do tempo de jogo do RPG:

- **Criando um Jutsu baseado em outro já conhecido pelo personagem:** dobre os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de um dia. Exemplo: Naruto aprendendo o Rasen Shuriken. Perceba que ele já tinha meio caminho andado, pois o Jutsu basicamente é uma evolução do Rasengan normal.
- **Criando um Jutsu sem se basear em nada já criado (criando do zero):** quadruplique os valores calculados no tempo de aprendizagem. A presença do mestre não acrescenta em nada. Mínimo de uma semana. Exemplo: o Quarto Hokage tentando criar o Rasen Shuriken. Ele precisou de 3 anos de trabalho árduo para conseguir algum resultado, mas estancou numa parte da qual não conseguiu seguir adiante. Desta forma ele limitou o que desejava fazer e criou apenas o Rasengan.

Obs: a regra de interrupção do treinamento aqui não funciona da mesma maneira. O personagem poderá interromper seu treinamento por um fator de meses, não de semanas. Desta forma, se o personagem possui H 3, ele poderá interromper a criação do seu Jutsu até 3 vezes e por um período máximo entre cada interrupção de 3 meses. *(sobre esta regra nova vocês poderão ler no e-book quando ele for lançado. Aguardem!)*